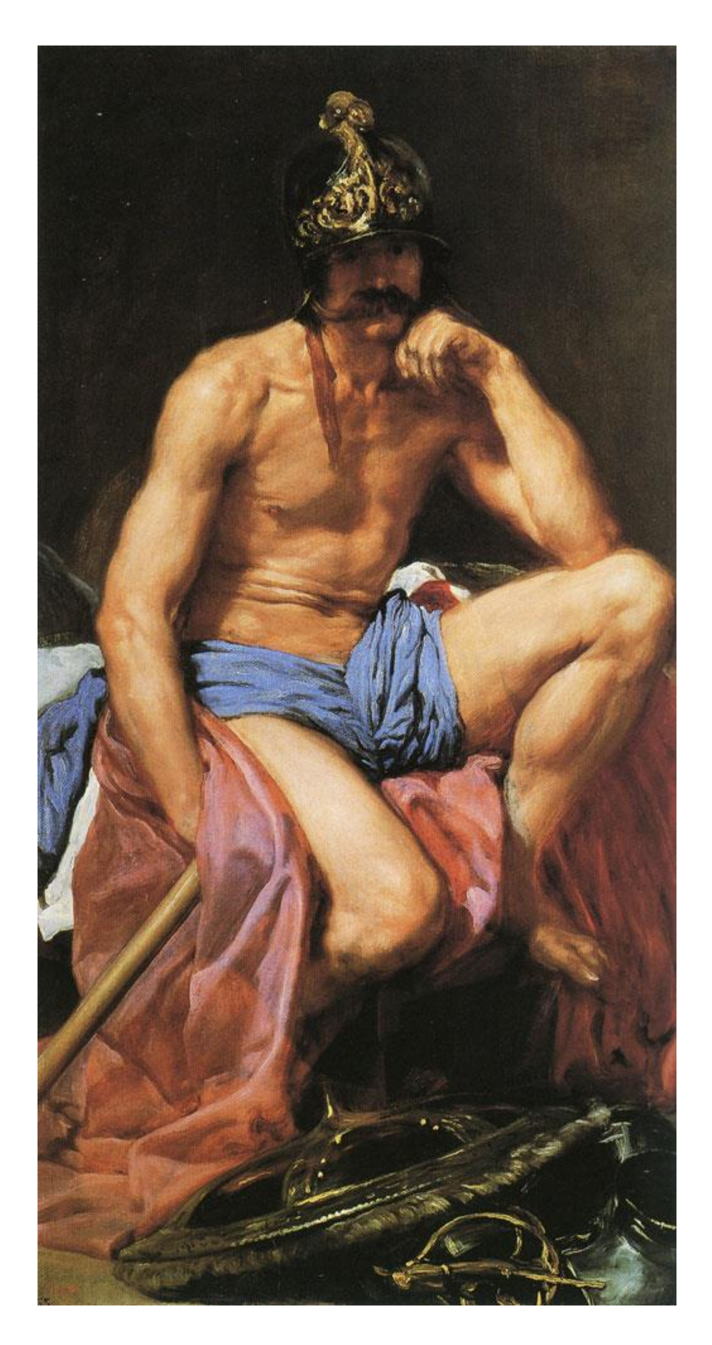


Algunas reflexiones acerca de la guerra

I) Definición de la guerra

Cuando se estudia un fenómeno enmarcado con una palabra tomada del habla popular, la definición del objeto no es un asunto de poca importancia. La palabra necesita una definición rigurosa, pero a la vez esa definición rigurosa tiene que coincidir aproximadamente con el uso popular de la misma. Estos dos objetivos no son fáciles de satisfacer ambos

Implícita en Hobbes está la definición de la guerra como la ausencia de una ley en común. El estado de guerra existe allí donde dos grupos de hombres no reconocen una ley común. Los combates son sólo una consecuencia del estado de guerra, no algo esencial en este.

Von Clausewitz definía la guerra como "la imposición por la fuerza de nuestra voluntad a otro".

Estas definiciones filosóficas tienen el inconveniente de abarcar también muchos fenómenos que popularmente no se llaman guerras. ¿Hobbes consideraba al crimen una guerra? ¿Según la definición de Von Clausewitz una paliza doméstica es una guerra?

Por eso se prefieren con frecuencia otras definiciones de origen empírico, más vagas en sus conceptos, como "violencia organizada a gran escala", o "Dos grupos de hombres armados que se disputan un territorio".

Personalmente prefiero la definición de Hobbes y, en consecuencia, considero que, en efecto, no hay ninguna diferencia esencial entre la guerra y el crimen. El crimen es una pequeña guerra; la guerra, un crimen a gran escala. Las guerras para cobrar una deuda, hoy infrecuentes, pero uno de los tipos de guerra más comunes hasta hace un siglo, no se diferencian del envío de rompe-huesos típico de todo usurero más que en la escala. Por no mencionar el fenómeno frecuente en que una mera excursión de piratería, al encontrarse con una resistencia menor a la esperada, se convierte en una invasión.

Esta definición, por otra parte, tiene algunas virtudes sobre la definición de la guerra por los combates o por las declaraciones formales. Dos grupos de hombres que no reconocen una ley común no necesariamente se combaten todo el tiempo: a veces pasan años o incluso generaciones de una operación militar a la siguiente y, sin embargo, el período intermedio no fue de paz. Por otra parte, las declaraciones formales de guerra suelen coincidir sólo de modo muy superficial con las verdaderas relaciones diplomáticas, como ocurre con todo formalismo. El inicio de la guerra debe establecerse en el momento en que se deja de reconocer una ley en común, no en el momento de la declaración formal, si es que la hubo, ni en el momento de la primera operación militar. En una guerra, quien dejó primero de reconocer una ley en común es el agresor, no quien hizo la primera operación militar.

Otra consecuencia importante de definir la guerra como la ausencia de una ley en común es que elimina la distinción entre la guerra y la esclavitud. La esclavitud no es otra cosa que la perpetuación del estado de rendición incondicional. En las rebeliones de esclavos, por lo tanto, lo único que ocurre es que se reanudan los combates, pero el estado de guerra en realidad nunca

había desaparecido.

Por último, si la guerra no es otra cosa que piratería a gran escala, la inmoralidad de la guerra es indudable. Algo que no queda tan claro en otras definiciones. La guerra es la continuación de la piratería por otros medios. No verla como lo que es ha llevado a postular toda clase de disparates, como el principio de ocupación prolongada. Pregunta, si haber estado ocupando un territorio por mucho tiempo te da derechos sobre el mismo, ¿después de cuantas horas una toma de rehenes empieza a ser legal?

II) Causas de las guerras.

La guerra se hace por motivos políticos, económicos, sociales y psicológicos. En general por varios motivos a la vez y los límites entre unos y otros son difusos.

Las causas políticas son extremadamente variadas: tomar una posición estratégica, crear o sostener una alianza, apoyar a una dinastía, provocar un cambio de régimen o impedirlo, apoyar a una nación que tiene un régimen similar al propio, por mencionar sólo algunos.

Las razones económicas son igualmente variadas, aunque se pueden agrupar en tres clases: pobreza, superabundancia y adueñarse de recursos que, por su naturaleza, no son intercambiables.

La guerra por el botín es la más frecuente en las sociedades primitivas, donde se pelea con palos y piedras, pero se vuelve cada vez más infrecuente en la sociedades desarrolladas, donde la guerra exige una inversión inicial considerable, que con frecuencia supera las ganancias que se esperan obtener del botín. Las operaciones militares cuyo objetivo es el botín se llaman "razias" en tiempo de guerra y "piratería" en tiempos de paz, no habiendo otra diferencia entre unas y otras que un papel escrito que dice: "Los vamos a reventar. Atentamente, el gobierno de X país". Y, en mi opinión, esta es la muestra más clara de hasta que punto es arbitraria la distinción entre la guerra y el crimen. Esa inversión original estaría casi con certeza mejor invertida en otro negocio más seguro. De hecho: prácticamente todo negocio es más seguro que la piratería. La piratería requiere un tipo de hombres muy peculiares y, por eso, no estoy de acuerdo con los autores que quieren explicar la guerra exclusivamente en términos económicos y sociales. La psicología es imprescindible para comprender el fenómeno de la guerra. Incluso más importante que la economía o la sociología.

La guerra por superabundancia de recursos, en cambio, sólo existe en las sociedades industriales más desarrolladas. Se produce cuando el único modo de mantener en funcionamiento una maquinaria bélica que involucra a buena parte de la burocracia del estado y de la industria

privada, es despilfarrar enormes recursos en una acción militar. Adviértase que hay en este tipo de conflictos una total perversión de los fines y los medios: la guerra se considera un medio al servicio del complejo militar-industrial y no el ejército un instrumento para hacer la guerra.

Entre los recursos no-intercambiables, donde el comercio pacífico no es una opción viable, los principales son la tierra y las mujeres. La guerra por mujeres parece ser un tipo de guerras propio de sociedades primitivas y puede que a los hombres civilizados incluso nos escandalice la sola idea de que se hable de las mujeres como un recurso; sin embargo, varios autores han predicho que los infanticidios selectivos podrían hacer reaparecer las guerras por mujeres en el siglo XXI.

Entre las causas sociales de la guerra hay que mencionar la religión, la migración de un grupo que no se integra en un tiempo razonable a una sociedad, o incluso que no demuestra el menor interés en hacerlo, como los musulmanes en Europa, hoy. O bien se canalizan las hostilidades internas en una guerra exterior. En estas guerras las causas sociales son las causas indirectas, mientras que en las guerras civiles son la causa directa.

Por último, los principales motivos psicológicos para la guerra son el miedo, la envidia y la arrogancia. El miedo es la causa de las llamadas "guerras preventivas", donde, previendo que se va a ser atacado, se prefiere tomar la iniciativa en el momento oportuno. Demás está decir que, con mucha frecuencia, la guerra preventiva resulta ser una profecía auto-realizada. Hace poco oí a un analista militar español que definía a este tipo de conflictos como "guerra paranoica". Me pareció una buena definición.

La guerra por envidia se produce cuando un país pobre se propone destruir a otro más rico por el sólo hecho de ser más rico. No hace falta aclarar que en este tipo de guerras la verdadera causa nunca es explícita y se invoca algún noble ideal como pantalla. El saqueo de Roma por los vándalos quizás sea el ejemplo histórico más claro. En nuestros días, todo país bananero cree ser una víctima de EE.UU. y todo demagogo bananero explota ese resentimiento.

Hay otro tipo de guerra por envidia que yo añadiría y la llamaría "Envidia histórica", común a épocas de decadencia como la nuestra. La emprende una potencia decadente, no por envidia al país atacado, sino a sus propios antepasados. La obsesión de Adriano y otros emperadores romanos decadentes con Britania es un buen ejemplo. La envidia y el resentimiento de los decadentes contra sus antepasados es, desde luego, siempre una causa indirecta de guerra. Con la única excepción de la vandalización de monumentos, tumbas y obras de arte; que podríamos considerar una especie de guerra contra los antepasados. En Egipto, durante los anárquicos tiempos del segundo período intermedio, llegó a haber un ministro de saqueo de tumbas. Por supuesto, esta "guerra" al pasado también se disfraza hipócritamente con toda clase de nobles ideales; pero, cuando uno se entera de que gente que peleó una guerra contra estatuas tuvo 4 bajas, como ocurrió en Estados Unidos en 2020, la verdadera razón es obvia.

Por el otro extremo, la arrogancia es también causa de guerras: cuando una potencia se niega a reconocer a otro grupo de hombres como sus pares y los trata como si fuesen fauna autóctona. En batallas como Teutoburgo, la Vuelta de Obligado, el cerro Little Big Horn o Rorke's Drift, el bando inferior puso fin a estos conflictos sin causarle realmente un daño importante al bando más fuerte, o incluso a pesar de ser derrotado, simplemente bajándoles los humos y haciendo que se sienten a negociar.

El fenómeno opuesto también es posible, aunque mucho más raro: Alguien puede ganar una guerra sin pelear simplemente humillando a su enemigo y haciendo que se rinda. Como en el extraño incidente que relata Heródoto, donde los escitas acabaron con una rebelión de esclavos saliendo al campo de batalla haciendo restallar sus látigos, en vez de avanzar contra los rebeldes con armas de verdad. O como, de modo menos pintoresco, los americanos ganaron la primera guerra de Irak convenciendo a los soldados iraquíes de que se rindiesen sin pelear.

III) Las armas no existen.

El primer hombre que tomó una piedra y se la arrojó a una fiera o a un semejante no creó nada que no existiera previamente en la naturaleza, sólo le dio un nuevo uso. Llamarles "armas" (es decir, usar un sustantivo en vez de un verbo) a los instrumentos que han sido diseñados y construidos con el propósito expreso de causar un daño a nuestros semejantes, nos oculta la realidad de que el arma no es una cosa, es una función. Lamentablemente en castellano no existe el verbo "armificar" (o al menos todavía no está reconocido por la RAE), mientras que su equivalente en inglés (" to weaponizing") es de uso corriente.

Podemos distinguir dos acepciones de armificar: (a) Por un lado, se dice cuando alguien toma uno o más instrumentos tecnológicos que, en principio, no habían sido diseñados con un propósito bélico, y los modifica para usarlos como arma. Los cócteles Molotov o los "Mad Max" (vehículos civiles modificados para usar en combate), son los ejemplos más obvios. (b) Pero también se dice cuando una medida legal o política, que normalmente consideraríamos un asunto civil, se toma con la intención consciente de causarle un daño a un enemigo. Sea esta intención manifiesta o disimulada hipócritamente. Por ejemplo: una política migratoria intencionalmente "mala", entre comillas, cuyo propósito es causar una crisis económica o humanitaria. Esta política de armificar la migración, usada recientemente por los turcos contra Grecia y por los marroquíes contra España, está en una peligrosa zona gris: donde no está claro si deben considerarse como actos de guerra o no. Zona gris en donde es tan peligroso no ver las verdaderas intenciones de esos actos, y tratar a los enemigos como si fuesen amigos; como sospechar una intención hostil detrás de cada acción de nuestros semejantes que nos cause una molestia, defendiéndose de agresiones imaginarias.

IV) El paro de heroísmo.

Albert Einstein observó que todo cobarde es un "pacifista" por naturaleza. Que el gran desafío que

enfrentaba el pacifismo era reclutar a los hombres valientes de espíritu heroico para su causa. La guerra ha acompañado a la civilización desde sus orígenes, por lo tanto, todas nuestras instituciones la presuponen y su ausencia causa problemas psicológicos tanto como económicos. En el Japón del período de Edo los duelos se convirtieron en una especie de deporte al que se dedicó una amplia literatura; lo mismo ocurrió en la Francia del absolutismo. En EEUU el mismo fenómeno se estaba empezando a esbozar en la década que siguió a la guerra de Corea. Entre los Mexicas, todas las jerarquías sociales estaban determinados por los méritos en el campo de batalla: esa sociedad, literalmente, no podía vivir en paz. Por eso, cuando las tres principales ciudades Mexicas formaron la confederación del lago Texcoco, debieron crear la institución de las guerras floridas: que básicamente eran duelos masivos. En la Roma de Augusto, muchos hombres e incluso mujeres libres se hacían voluntariamente gladiadores.

Schopenhauer advirtió que la vida humana transcurre entre la miseria y el aburrimiento, y dijo que el aburrimiento podía ser un mal tan grave como la miseria, sólo que menos frecuente. La prosperidad originada por la revolución industrial llevó a que hoy el aburrimiento sea una causa de desestabilización social más importante que la miseria. Por ejemplo, durante los disturbios masivos de 2020 en EEUU y otros países, una senadora norteamericana propuso repartir bolsas de comida para calmar a la gente. Una propuesta hija de un sentido común forjado en milenios de miseria. El problema era que, la razón por la que esa gente estaba vandalizando comercios y espacios públicos era, precisamente, que estaba todo el día ociosa con el estado dándole cosas gratis.

V) Las distintas formas del pacifismo.

El pacifismo religioso. Dice que se debe evitar la guerra porque esta contradice algún mandato religioso o bien invocando la creencia común entre los beligerantes. Hay varios problemas con esta doctrina: Uno, la religión no siempre condena la guerra: a veces la fomenta. Dos, los beligerantes a veces no comparten una misma religión. Y tres, lo más importante, la prohibición religiosa de la guerra no soluciona las razones del conflicto. El pacifismo religioso ha sido la razón de numerosas treguas. Pero cuando terminan los juegos olímpicos, las saturnales, la navidad o el ramadán, los combates se reanudan como si nada. La ideología que se propone eliminar la guerra sin eliminar las causas de los conflictos debería llamarse "treguismo", no pacifismo, dado que lo que propone es básicamente una tregua perpetua.

La *Pax romana* es la idea de que una potencia que se ha quedado sin rivales serios actúe como el sheriff de los estados, imponiendo por la fuerza unos ciertos estatutos de su propia invención. La idea fue retomada recientemente por muchos políticos y pensadores norteamericanos. Los dos principales problemas con esta doctrina es que el estado de potencia indiscutible no se sostiene fácilmente por mucho tiempo. Y por otra parte un sheriff nunca inspira el respeto que tiene una verdadera autoridad legal.

El *pacifismo hedonista* es una versión innoble del pacifismo religioso. Dice que la guerra es

desagradable y, por lo tanto, debe ser evitada. La energía que se destina a la guerra debe ser orientada a otras actividades más placenteras. El problema con esta doctrina (tiene muchos problemas, pero vamos a señalar solo el principal) es que, si se dedican todas las fuerzas psicológicas, económicas, etcétera, a una diversión, a una nimiedad sin importancia; entonces, esta deja de ser una diversión y se convierte en un asunto importante para mucha gente. Y, si se convierte en un asunto importante, se está dispuesto a matar y morir por ello. Si todo el mundo adoptase la doctrina del pacifismo hedonista, la guerra de los verdes y los azules en la antigua Constantinopla o la guerra del fútbol, entre Honduras y El Salvador, dejarían de ser curiosidades históricas y se convertirían en el tipo más frecuente de guerras. Por no mencionar que las tres rebeliones masivas de esclavos contra Roma estuvieron lideradas respectivamente por un bufón, un aeda y un gladiador.

El *pacifismo asociado a una reforma política o económica* es la afirmación de que la guerra desaparecerá cuando cambien las relaciones económicas o la forma de gobierno. Es difícil saber hasta qué punto esto es solo un tópico retórico, una promesa hueca cuya falsedad no se va a poder verificar hasta que el régimen político o económico cambie, o algo que sus predicadores creen honestamente. La ceguera de este tipo de pacifistas a veces es asombrosa: Rousseau dice que la guerra es una consecuencia de la monarquía, al mismo tiempo que se dedica a historiar las guerras de la república romana. Los comunistas del siglo XIX nos dicen que el comunismo eliminará todas las guerras mientras escriben diatribas en contra del militarismo de los jesuitas. Y, en nuestros días, mucha gente predica que todos los males de la política internacional se solucionarán si el PCC cae y China se convierte en una democracia: Como si Estados Unidos no existiera.

Los *pacifistas pragmáticos* buscan eliminar la guerra por algún recurso superficial, pero efectivo, sin meterse con sus causas de fondo. Hay tres doctrinas dignas de mención en esta categoría.

Paz por el monopolio de las armas. Dice que, si una potencia tiene el monopolio de un arma tan devastadora que no sea posible hacerle frente, todo el mundo aceptará desmilitarizarse y someterse a su imperio. Solo hay un ejemplo histórico de esta situación: el fuego griego bizantino. Modernamente, la idea fue propuesta por algunos generales norteamericanos al final de la segunda guerra mundial. Esta doctrina tiene varios problemas: Uno, siempre se puede pelear una guerra asimétrica. El dominio de la potencia con el monopolio del arma invencible solo es sostenible si dicha potencia usa ese poder con sabiduría y moderación, de modo que su imperio no resulte más odioso todavía que la guerra y la mayoría acepte su dominio como un precio razonable a pagar por la paz y la seguridad. Dos, se sostiene en una situación extremadamente atípica y que puede cambiar en cualquier momento.

Otra doctrina pragmática digna de mención es un poco su opuesta: *la doctrina del equilibrio del poder.* Si todas las potencias tienen unas fuerzas similares, nadie podrá emprender la guerra con éxito, por lo que buscará una salida diplomática. La reducción del poder militar se puede lograr mediante el "desarme gradual simultaneo". El problema con esta doctrina lo señaló claramente

Nietzsche, y es que se funda en la mutua desconfianza. Que, convengamos, no es un suelo muy firme para edificar una paz. Nietzsche propone en cambio el "desarme unilateral súbito". Hay algunos pocos ejemplos históricos de desarmes unilaterales súbitos que evitaron guerras, pero se trató de guerras absurdas que en principio no deseaba nadie.

Por último, el *pacifismo internacionalista* dice que, si hubiese un solo estado, este no tendría a quien hacerle la guerra. Esta doctrina, primero que nada, olvida que existen las guerras civiles. Un vistazo a los números basta para comprobar que las guerras civiles no son una broma, sino que son tan sangrientas como las guerras entre estados. La mitad de los conflictos más sangrientos de los últimos dos siglos fueron, o bien guerras civiles, o bien conflictos mixtos, donde una o más potencias extranjeras tomaron partido en una guerra civil. Pero, más importante, que sólo pueda existir un estado mundial no quiere decir que no puedan existir innumerables proyectos acerca de cómo debería ser ese estado mundial. La guerra del Pacífico entre los nacionalistas norteamericanos y japoneses fue tan sangrienta como la guerra en Europa. Pero terminó en una verdadera paz. Mientras que la guerra en Europa, en donde se enfrentaron 3 proyectos cosmopolitas, terminó con la total destrucción de uno y un estado de guerra fría entre los dos restantes. Porque puede haber tantas naciones como se desee, pero sólo puede haber un estado mundial.

Gaston Bouthoul llama *"pacifismo plañidero"* a la doctrina que dice que la guerra desaparecerá si los artistas y los retóricos logran pintar con todos sus colores los horrores de la guerra: porque entonces nadie más querrá hacer la guerra. El problema del pacifismo plañidero es que no se preocupa por entender las causas de las guerras. Como dice Bouthoul, las plañideras no curan al enfermo: los médicos lo hacen, porque estudian las relaciones causales de su enfermedad.

VI) Éxitos aparentes del pacifismo plañidero.

Con frecuencia oímos decir cosas como: "Después de los horrores de X conflicto, la gente no quería saber más nada con la guerra, por lo que hubo varias décadas de paz". Y los hechos parecen corresponderse con esa afirmación. Pero, si vemos más de cerca esos éxitos aparentes del pacifismo plañidero, nos encontramos que las verdaderas causas de esos períodos de paz relativamente largos fueron otras. Uno, el final de las guerras largas y complejas suele ir acompañado de la extensión y profundización de toda clase de ligas, y estas son la causa de la paz duradera.

No fueron Auschwitz ni Hiroshima la causa de la relativa paz interna que gozó Occidente durante la segunda mitad del siglo pasado, sino la OTAN, la UN y el Mercado Común Europeo. La guerra de 1914, en cambio, terminó con la firma de un tratado desganado y la creación de una liga de bromas (la Liga de las Naciones. Y, aunque por 20 años, casi nadie habló de otra cosa que de los horrores de la guerra de trincheras, una nueva guerra era inevitable.

Otra razón de esa paz es que las naciones beligerantes suelen ser más parecidas entre sí después de un conflicto largo de lo que lo eran antes. Lo que posibilita la creación de ligas basadas en principios más sólidos. Y acá tenemos que refutar otro mito histórico muy extendido: que los vencedores "le imponen su cultura a los vencidos". Este mito viene en dos versiones: en versión de izquierdas, parte del supuesto indudablemente falso de que todas las culturas tienen el mismo valor. Este disparate, a su vez, procede de la visión de la cultura como algo completamente estéril e inútil, un decorado ideológico que se añade sobre las relaciones económicas, que son las únicas que importan realmente. El hombre de cultura vendría a ser un parásito que se nutre de una economía de la que no participa. El error de esta doctrina está en que, la mayoría de las actividades culturales no son, digamos, escribir manifiestos. La cultura genera valor. La cultura genera poder militar. La cultura genera influencia política. Separar cultura de economía es radicalmente falso.

En versión de derecha tenemos el mito del "imperio civilizador", donde una acción indudablemente inmoral como lo es una conquista se justifica diciendo que es un medio necesario para llevar una cultura superior a un pueblo bárbaro. Acá no existe el dogma ridículo de que todas las culturas valen lo mismo, aunque el hecho de que la cultura superior tenga las mejores armas se considera que es sólo una coincidencia. O bien se le da una explicación mítico-religiosa, como que Dios le dio la pólvora a los que quería que ganaran.

La cultura no necesita imponerse por medio de la conquista: la cultura superior se impone sola. Etiopia, que derrotó a todos los ejércitos europeos enviados contra ella, es hoy una nación bastante parecida a todas las ex colonias europeas en África, para bien y para mal. Cuando los romanos tomaron Grecia, adoptaron su cultura movidos por la admiración que esta le inspiraba. Y esta ha sido la regla general cuando una cultura inferior se impone militarmente a otra superior. Lo contrario es la excepción dentro de algo que ya de por sí es una excepción. El vandalismo de los inferiores movido por la envidia existe, pero es un fenómeno histórico de poca importancia. Los vándalos fueron inmortalizados en nuestro idioma por un solo acto particularmente despreciable, pero lo cierto es que a ellos les debemos la conservación de entre un tercio y un quinto de los clásicos latinos.

VII) Refutando tres zonceras frecuentes a favor de la guerra.

Existen, aunque cueste creerlo, apologistas de la guerra. Lo cuál suena como uno de esos ejercicios de retórica en donde alguien se pone a defender lo indefendible por mero deporte, salvo porque estos hablan completamente en serio. Nos dicen así:

"La preparación para la guerra sacó a las potencias europeas de la crisis de 1929".

"La guerra es un gran impulso para el desarrollo de nuevas tecnologías".

"El reclutamiento masivo llevó a cambios sociales muy deseables".

Vale la pena dedicar unos pocos minutos a refutar estas zonceras que se oyen muy seguido acerca de la guerra.

Que la guerra es buena para la economía es un ejemplo de la "falacia de la ventana rota" de manual. Que la guerra genere empleo, obras públicas, comercio exterior, no quiere decir que esos fenómenos no hubiesen ocurrido sin la preparación para la guerra, solo que orientados a fines más deseables. EEUU no se tomó en serio la crisis europea hasta bien avanzada la década de 1930 y, en consecuencia, no se preparó para la guerra sino hasta casi el inicio del conflicto. En esa década, la industria automotriz americana creció exponencialmente, su método de producción en serie se extendió a otras industrias, empresas de transporte de cargas y pasajeros desarrollan el aeroplano de un modo impresionante. El cine sonoro se vuelve extremadamente popular. 10 años después de la crisis de 1929, EEUU se dirigía claramente a una edad de oro económica, que fue *frenada* por la guerra.

Históricamente, la mayor parte de la industria se destinó al uso civil, la mayor parte de la población son civiles y hay algo en la mentalidad militar que es un tanto incompatible con la creatividad y el desarrollo de ideas innovadoras. La ingeniería militar es un pequeño apéndice de la civil, en donde se toman los desarrollos creados por esta y se les busca una nueva aplicación bélica. La guerra, en todo caso, es una muy ruidosa campaña de publicidad: con la que todo el mundo se entera de la existencia de esas nuevas tecnologías. Pero no es su causa.

Finalmente, el reclutamiento masivo suele llevar a ignorar los roles sociales previos a la guerra y, al terminar esta, eso va a llevar a muchos ex combatientes a reclamar reformas legales y cambios sociales. Pero esas protestas van a ser manipuladas y transformadas en nuevas formas de explotación, ampliando y legitimando algo nefasto que ya existía antes de la guerra, bajo un nuevo barniz ideológico. Por ejemplo: el uso de mujeres como mano de obra barata en las fábricas era tan antiguo como la industrialización misma. Esa práctica era unánimemente despreciada y repudiada como inmoral desde todo el espectro político, desde el conservadurismo más puro al socialismo más radical. En las guerras mundiales, muy especialmente la segunda, el empleo masivo de las mujeres en la industria fue el único modo realista de enlistar ejércitos de millones de hombres. Se difundió una amplia propaganda que mostraba a las obreras como el complemento necesario de los soldados. Tras la guerra, el desprecio por el empleo de mujeres como mano de obra barata y las propuestas de abolir el trabajo femenino junto con el trabajo infantil desaparecen por completo del discurso político: el uso de mujeres como mano de obra barata había pasado a ser una "liberación femenina" y, si te oponías a ello, eras un "machista" que deseaba mantener a las mujeres en su "opresión tradicional".

Al mismo tiempo, en los 1950's el modelo de producción de la guerra industrial se atomiza y se convierte en el nuevo modelo ideal de familia. El hombre debe dedicar todo su tiempo y todas sus energías a la empresa para la que trabaja. El cuidado del hogar y la crianza de los hijos pasan a ser tareas exclusivas de la mujer. Pero, como estas tareas son agobiantes para una sola persona, la "mujer moderna" tiene un montón de maravillosos "electrodomésticos" producidos en serie para que la ayuden. O sea: el trabajo asalariado de tiempo completo para una corporación impersonal pasó a ser el nuevo frente de batalla y, el hogar, la nueva fábrica que abastece al frente de todo lo necesario.

Por último, muchos supuestos progresos debidos a la guerra son simplemente una falacia de confundir correlación con causalidad. Que un cambio haya ocurrido más o menos al mismo tiempo que una guerra no quiere decir que haya ocurrido *gracias* a la guerra.

VIII) Tratados, ligas y federaciones.

Los instrumentos que garantizan la paz en el mundo real son los tratados de paz y los estatutos de las ligas.

Inutilidad de los tratados de paz. Un tratado de paz es en esencia un reconocimiento de que, dada la situación presente, no tiene sentido luchar. El tratado no se funda en el derecho, sino en la fuerza y no va a durar más de lo que dure el equilibrio de fuerzas que llevó a firmarlo en primer momento. Si el vencedor se ha vuelto más poderoso desde el fin de la guerra, puede decidir ampliar sus dominios mediante una nueva guerra seguida de la firma de un nuevo tratado de paz. Como los continuos tratados de paz que se la pasa firmando y rompiendo Israel. Si, por el contrario, es el derrotado el que ha mejorado su poder militar, puede intentar recuperar sus territorios invadidos, como en la guerra de Malvinas de 1982. O bien el vencedor puede alarmarse al ver que el vencido está mejorando sus fuerzas, razonando que muy probablemente intente recuperar sus territorios invadidos y lance una "guerra paranoica" para impedirlo: como es el caso de la actual guerra de Ucrania.

Los estatutos existen únicamente en el marco de la formación de una liga. Y conviene estudiarlos en detalle, porque son el único medio en toda la Historia de la Humanidad que ha demostrado su poder de impedir las guerras.

Una liga es una asociación voluntaria de estados con el propósito principal de la defensa. Los estatutos de la liga establecen el grado de compromiso de cada miembro con la defensa común, prohíben las guerras internas o, por lo menos, establecen la obligación de intentar un arbitraje antes de declarar la guerra y con frecuencia establecen la forma de gobierno que deben tener todos los integrantes. La liga tiene dos formas de imponer estas normas por la fuerza: la expulsión o la amenaza de expulsión y la intervención militar para derrocar a un gobierno.

El éxito de las ligas para mantener la paz entre sus miembros ha llevado al proyecto pacifista de crear una liga universal para mantener la paz entre todos los estados de la Tierra. La completa inutilidad de estas ligas universales se debe a que (a) no tienen una verdadera razón de ser. El mundo no tiene enemigos comunes y, por lo tanto, no hay una necesidad de una defensa conjunta. (b) Los estatutos de una liga universal deben ser tan vagos, comprometer a sus miembros a tan poca cosa, que todo el mundo los firma y sigue con su vida como si nada. Lo único que tienen en común estas ligas universales con las ligas de verdad son sus defectos: la tendencia a meterse en lo que no les importa, la corrupción estructural de su burocracia, el reclutamiento de mercenarios, etcétera.

Las ligas tienden a transformarse en imperios. La potencia hegemónica se vuelve cada vez más autoritaria y termina tratando a sus aliados como súbditos. La tendencia humana a la soberbia, a que a los poderosos se le suban los humos a la cabeza, no es la única ni la principal razón de esto. Más importante es que la liga invierte en proyectos que presuponen la permanencia de los aliados en la liga. Una liga que no compromete más que a declararle la guerra juntos a cualquiera que ataque a uno de sus miembros, por lo general puede ser abandonada pacíficamente sin mucha resistencia. Pero cuando una liga tiene un ejército común, construye fortificaciones, comparte inteligencia, hace obras públicas, el abandono de uno de sus miembros ya no es tan simple. Una fortificación, por ejemplo, puede volverse totalmente inútil si las fronteras de la liga se modifican.

La liga eventualmente se ve forzada a prohibirle a sus miembros abandonarla. Y entonces puede convertirse en una de dos cosas: o un imperio o una federación. Dado que ninguna liga permanece de modo indefinido como tal, lo más conveniente es ponerla en el camino a que se convierta en una federación y no en un imperio. Todo proyecto de crear un parlamento, de votar representantes comunes, de redactar una constitución común, debe ser apoyado. Todo "programa" al que se destinen fondos de la liga sin otro control real que el del hegemón, todo remplazo compulsivo de los símbolos nacionales por los de la liga, toda clase de "tribunales" que apliquen una ley que no fue votada por los estados miembros, debe ser rechazada como una forma de ocupación extranjera. Y en esto es muy importante prevenirse de los sofismas que ven sólo dos posiciones políticas: o estás a favor de la liga, o sos un separatista. Esto es falso. No toda integración es igual. Por lo tanto, uno puede, y debe, oponerse a unas formas de unión sin que ello implique rechazar otras.

Las ligas se forman en principio para defenderse de un enemigo externo. Su constitución es en principio democrática; pero es necesario que una potencia asuma el rol directivo, para mantener la unidad de propósito y una estrategia coherente. Esa potencia se llamaba en griego "hegemón". Ahora bien; aunque el hegemón comienza siendo solo un "primus inter pares", un primero entre iguales, al correr los años se empieza a diferenciar del resto de los integrantes de la liga. El hegemón concentra la mayor parte del poder militar, mientras que el resto de los integrantes se limitan a financiarlo económicamente. En contra de lo que uno esperaría por sentido común, no es el hegemón, sino los aliados, los que impulsan estos cambios. Desaparecida o disminuida la amenaza inicial por causa de la cual se formó la liga, los aliados empiezan a quejarse del excesivo

rigor marcial que exige el hegemón y se plantean la posibilidad de abandonar la liga. El hegemón les responde entonces: "Okey: aporten menos hombres o no aporten hombres en absoluto a la liga, pero colaboren con dinero en cambio". La mayoría acepta el trueque. Además, esto tiene un beneficio extra, porque el ejército de la liga se vuelve homogéneo culturalmente y tiene una línea de mando más clara. Los ejércitos de coalición son más débiles que los integrados en su totalidad por compatriotas, porque, como bien dijo Sir John Glubb, "un puño no es solo una suma de dedos". El problema es que, cuando el hegemón se empieza a volver despótico y tratar a sus aliados como súbditos, esas políticas de cambiar soldados por dinero han tanto empobrecido como debilitado militarmente a los aliados. Finalmente el hegemón le prohíbe a los aliados abandonar la liga, la cual se convierte en un imperio en todo salvo en el nombre.

Si las ligas tienen a convertirse en imperios, las federaciones tienden al feudalismo. Un feudo se forma cuando los lazos que unen a una federación se debilitan y no hay realmente un vínculo que una a las poblaciones, sino una mera alianza entre burócratas extraordinariamente corruptos que se forma al margen de toda institución legal.

Impedir que una provincia se transforme en un feudo es una cuestión de elecciones democráticas, programas sociales y respeto a la autonomía territorial ...Las provincias no tienen que tener nada de eso.

Las elecciones provinciales sirven para entronizar dinastías de reyezuelos que se suceden entre parientes cercanos sin una verdadera oposición. Tendemos a asociar las lecciones con la democracia, pero las elecciones se pueden pervertir y convertir en un instrumento en contra de la democracia. Los programas sociales destinan enormes cantidades de fondos de la federación a causas vagas, mal definidas y, por lo tanto, en las que es imposible verificar si los objetivos se han cumplido. O sea: le giran dinero al gobierno provincial sin que este deba rendir cuentas de para qué lo usó realmente. Y las fuerzas de defensa provinciales terminan convirtiéndose en ejércitos privados.

Aunque todos los estados modernos se basan en mayor o menor medida en la república romana, nadie ha imitado que yo tenga noticias una de sus mejores leyes: el poder ejecutivo de la república estaba ejercido por dos cónsules, cuyo mandato duraba sólo un año. Cuando terminaba su mandato, cada uno era nombrado gobernador de una de las 10 provincias en que se dividía la península, cargo que ejercería por 10 años, también en colaboración con otro gobernador. Con esa ley mataron de un solo tiro dos cánceres crónicos de toda república moderna: los gobernadores provinciales y los ex presidentes.

Como el imperialismo y el feudalismo son dos males en cierto sentido opuestos, en distintos momentos se deben defender políticas opuestas para evitarlos. Por ejemplo, en una liga nada debe rechazarse de modo más enérgico que la creación de un ejército común. Pero, una vez que la

liga se ha transformado en una federación, los ejércitos particulares solo deben ser aceptados como una medida desesperada. Esto, lamentablemente, es demasiado sutil para la mayoría.

IX) Condiciones que debe satisfacer la polemología para ser considerada una ciencia.

Las reflexiones que compartí en este ensayo y la inmensa mayoría de lo que se ha escrito sobre el tema puede definirse como "polemática". Su estado es pre-científico. Varios autores se han preguntado por eso si es posible una verdadera "polemología", una ciencia de la guerra. Dicha disciplina debería adoptar una definición superficial y no controversial, menos filosófica, de lo que es la guerra. Digamos: una guerra es una pelea en la que mueren más de 100 personas. A continuación, debería hacer un registro minucioso y tan extenso como sea posible de todas las peleas en las que hayan muerto más de 100 personas de las que haya registros históricos. Ese registro debería ser objeto de varios análisis estadísticos. Finalmente, esas estadísticas se correlacionarían con otras estadísticas sociológicas, buscando relaciones demasiado improbables para ser casuales. Se formularían entonces varias hipótesis que explicasen esas correlaciones postulando distintas relaciones causales. Cada una de estas hipótesis debería hacer al menos una predicción contra-intuitiva, absurdamente improbable de acertar por casualidad. Y esa predicción debería confirmarse o demostrarse falsa en la realidad. Solo conozco dos hipótesis que han intentado esto: la de Malthus, que postula que la guerra es directamente proporcional a la densidad poblacional. Y la de Spengler, que postula que es inversamente proporcional a la industrialización. Estas dos hipótesis tienen la virtud de que sabemos sin lugar a dudas que son falsas. (Lo digo sin ironía). Todo lo demás que se ha dicho sobre el tema, muy probablemente sea también falso. Pero no hay modo de saberlo.

EPÍLOGO

A lo largo de este ensayo he evitado caer en toda forma de "pacifismo plañidero". Me he limitado a hacer un análisis puramente racional del fenómeno "guerra", lo cual implica necesariamente adoptar un tono frío, poco emocional. Quiero terminar por eso citando las palabras de Heródoto de Halicarnaso: *"En la paz, los hijos entierran a sus padres. En la guerra son los padres los que entierran a sus hijos. Solamente un loco podría considerar que esta situación es preferible".*



Las armas que nos dieron los dioses.

"Cada uno pelea con las armas que le dieron los dioses. A ti te dieron tu velocidad y tu fuerza. A mí me dieron la astucia" – (Ulises a Aquiles), Homero –

I) Ejércitos democráticos y ejércitos aristocráticos.

La guerra es la continuación de la política por otros medios. Y deberíamos añadir: "...y viceversa". La política es la manifestación, en todas las esferas de la vida social, de instituciones cuya función primaria y más importante es la guerra. La guerra y la paz no son antagónicas, sino simbióticas. La guerra se hace para defender algún interés económico, pero es la economía la que paga el costo de la guerra. La guerra se hace para defender alguna religión y los sacerdotes dan ánimos a los soldados diciéndoles que los dioses están de su lado. La tecnología civil encuentra su uso militar y la tecnología desarrollada para la guerra encuentra su uso civil. El cohete y el misil se inventaron el mismo día: un cohete y un misil son la misma cosa, apuntando hacia arriba o de costado. Hay una dependencia recíproca entre el modo en que vive y en que pelea una sociedad. Ulises debe haber sido un rey muy distinto que Aquiles, no solo en el campo de batalla. En la guerra, los cartuchos de dinamita que se usaban para obras de ingeniería se convierten en granadas; los rieles de ferrocarril viejos se usan para fabricar erizos checos; los fertilizantes, para fabricar bombas; se instalan ametralladoras en las camionetas 4x4; las fábricas y monasterios se convierten en fortalezas; los cazadores se convierten en francotiradores, las prostitutas en espías, los atletas en

mensajeros. Pero sería un error creer que esto se limita a los objetos materiales y los oficios prácticos. En la guerra, cada bando usa todo lo que tiene a mano para buscar la victoria, y esto incluye su organización social, su estilo de vida, su religión, su cultura popular, su ciencia, su arte.

El modo de luchar de una sociedad se funda en el modo en que funcionan allí las cosas. De ahí que una estrategia militar efectiva solo puede ser imitada al 100% por otra sociedad donde las cosas funcionen de modo similar. Una sociedad diferente puede estudiar sus estrategias y tomar de ellos ideas útiles, pero no pueden imitarlos por completo. Viceversa, los cambios introducidos en la organización de las milicias se convierten más temprano que tarde en cambios sociales. Las personas que se han vuelto más importantes en el campo de batalla reclaman un status social más importante en la paz, y hay un sentimiento generalizado de que ese reclamo es justo.

La infantería es la democracia. No en un sentido metafórico, sino literal. La multitud de hombres armados con armas individuales se funda en el mismo principio que el régimen de un hombre=un voto. Quienes tienen armas van a reclamar derechos civiles y, si les quitan los derechos que tenían, los van a recuperar con las armas. Por esto es que todo el que aspira a convertirse en tirano lo primero que hace es desarmar a la población. Por esto es que la caída de la democracia se traduce de modo invariable en una decadencia de la infantería y por esto es que los regímenes despóticos tienen muy mala infantería (exceptuando a una pequeña fuerza de élite, que son básicamente caballería sin caballos). Hay un indicador histórico inconfundible que delata una mala infantería: los héroes. Un héroe es un hombre que combate individualmente fuera de las filas, desobedeciendo órdenes o habiendo perdido la comunicación con sus superiores. Los héroes son el indicio más claro de un ejército desorganizado, amateur e indisciplinado. Los griegos de la Edad Oscura tuvieron a sus Aquiles y sus Áyaxs. Los romanos de la monarquía y los primeros años de la república tuvieron a sus Horacios y sus Coriolanos. Después, ya no conocemos más el nombre de ningún soldado individual; lo único que hay son falanges de hoplitas o manípulos de hastati, en donde el abandonar las filas para batirse en combate singular está penado con la muerte.

Las pequeñas fuerzas "legendarias" de infantería de élite aristocráticas, cubiertas de adornos lujosos y enamoradas de su propia leyenda, son básicamente héroes producidos en serie. Esparta tiene a sus hómoioi, Persia a sus inmortales, la Europa medieval cristiana a sus templarios, los nórdicos a sus berzerkers, los aztecas a sus hombres-leopardo, el Japón feudal a sus samuráis. Todas estas fuerzas tienen un elemento en común: eran pocos. Y, además, tampoco eran algo del otro mundo. Mezclados entre ejércitos de campesinos mal armados y sin entrenamiento militar, ese puñado de guerreros profesionales parecían la encarnación del dios Marte; pero haciendo un balance imparcial y racional de sus méritos, todas esas fuerzas "legendarias" están claramente sobrevaloradas. Cuando los romanos y sus aliados de mediados del siglo V se enfrentaron a los hunos de Atila, el emperador envió a la guardia pretoriana a sumarse a la batalla y los documentos de la época describen la admiración que ese cuerpo de guerreros profesionales inspiró entre quienes iban a combatir a su lado, mientras que en tiempos de Augusto (cuyas legiones, heredadas de la república, todavía no habían decaído visiblemente) los pretorianos eran considerados "citadinos gordos disfrazados de soldados". Los berzerkers se parecen, en su aspecto y en sus tácticas, a los vélites, la infantería ligera de Roma: que nunca fue lo mejor de sus legiones.

Los hómoioi eran simples hoplitas. Es verdad que todos los griegos los consideraban los mejores. Pero Esparta nunca tuvo otra cosa que valiera la pena y dependió de sus aliados para casi todo lo demás. La espada larga, común a los caballeros medievales europeos y a los samuráis japoneses, es otro indicio inconfundible de batallas desordenadas y ejércitos mediocres.

II) Bronce vs hierro.

El "colapso de la edad del bronce", alrededor del año 1.200 a.C., es un hecho histórico mal documentado y cuyas causas son objeto de interminables polémicas. Una causa que se menciona sorprendentemente poco es la obsolescencia de la tecnología que le dio su nombre a ese período. Probablemente razonando que las culturas más desarrolladas hubiesen adoptado fácilmente la técnica superior del hierro, por lo que esto no puede haber sido un inconveniente mayor. Este razonamiento presupone que un arma (por ejemplo: una espada) es sólo un objeto material y que, por tanto, no puede haber mayor diferencia entre una espada de bronce y una de hierro que su resistencia o su precio. Y que, si bien es indudable que una espada más resistente y más barata es preferible a otra más débil y cara, esta ventaja no es tan importante como para explicar el colapso de una civilización. Este presupuesto es falaz.

Las civilizaciones del bronce pueden parecernos, vistas desde la Modernidad, primitivas y llenas de costumbres barbáricas, pero representaron un progreso sustancial respecto del neolítico que las precedió y, más aún, fueron claramente superiores en muchos aspectos a las civilizaciones del milenio que les siguió. El gobierno era racional. Las leyes hacían muy pocas diferencias entre varones y mujeres. Había menos esclavos y los amos tenían menos derechos sobre sus esclavos que en el mundo greco-romano. La educación de los niños estaba sistematizada y universalizada. La guerra parece haber sido menos frecuente. La economía seguía siendo primariamente agrícola-ganadera, como en el neolítico, pero mientras que cada aldea neolítica producía sus propias herramientas y utensilios, en la edad de los metales esas tareas se especializaron. Hubo poblaciones neolíticas que no producían sus propios alimentos: palacios reales, centros de adoración religiosa, pueblos de constructores de tumbas. En la edad de los metales, esos poblados empezaron a crecer con toda clase de gente que vivía de actividades económicas no vinculadas a la producción de alimentos: Artesanos, alquimistas, médicos, escribas, prostitutas, comerciantes, albañiles, carpinteros, trabajadores de los astilleros, estibadores, aguateros; y, desde luego, una creciente población parasitaria de ladrones, mendigos, adivinos y charlatanes varios.

La guerra era considerada una profesión más y los soldados, como los obreros de cualquier otro oficio, tenían un sindicato. Estas corporaciones sindicales formaban en cada ciudad una república que se ocupaba de los asuntos comunes a todos. El jefe de la corporación sindical de los guerreros era el príncipe de la ciudad, a veces de modo tácito, otras como una institución reconocida oficialmente. Era un gobierno pragmático y laico. Los reyes-dioses de Egipto fueron la excepción y no la regla general. Decir cuántos habitantes tenían estas ciudades comerciales de la edad de los metales es totalmente arbitrario, pues todas tenían una población residente relativamente modesta de algunos miles y una población migrante pendular que vivía mayormente en el campo, pero hacía frecuentes viajes a la ciudad para comerciar, atender asuntos legales o religiosos o por diversión. La "venta de dátiles con vino", alguna clase de golosina de feria, era una actividad

económica tan importante en Babilonia, que el código de Hammurabi le dedica 4 artículos. Se suele decir que los esquimales tienen 90 palabras que significan "nieve". El lenguaje babilonio tenía unas 20 que significaban "prostituta". Los artesanos empezaron a competir por ofrecer los mejores productos al mejor precio. Esto llevo al desarrollo de una alquimia laica totalmente racional y práctica. La forja de un cáliz ceremonial de bronce era tanto un ritual religioso como un trabajo práctico, profundamente ritualizado y descripto en textos esotéricos de difícil lectura y traducción. Los textos alquímicos que describen la fabricación de un vaso de porcelana, en cambio, parecen recetas de cocina: mezcle esto con aquello, caliente a tal temperatura durante tanto tiempo, etcétera. Esta competencia llevó a la experimentación científica. Básicamente los alquimistas deben haber empezado a mezclar de todo en distintas proporciones y registrar de modo prolijo los resultados. Descubrieron así que, si al cobre se le añadía una décima parte de estaño, se obtenía una aleación considerablemente más resistente que el cobre puro. Este fue sin dudas su descubrimiento más importante, pero también un gran problema práctico. El cobre es muy abundante en las costas del Egeo, en donde surgió la civilización del cobre, pero el estaño no. Los pocos yacimientos que hay en la región rápidamente no dieron abasto para cubrir una demanda que había crecido exponencialmente. No sabemos cómo se enteraron de que en la costa atlántica de la península Ibérica hay un yacimiento importante; pero establecieron rutas comerciales y puertos para aprovisionarse de estaño allí.

Si en los próximos años se establece una importante actividad minera en la Luna, creo que ese sería un símil aproximado a lo que debe haber sido para esos tipos irse a construir campamentos mineros y comerciar a España. El bronce y el carro de combate, las dos grandes armas de esa civilización, eran hijas del comercio y del desarrollo científico y tecnológico que el comercio impulsó. Pero los alquimistas de la Edad del Bronce descubrieron que había un metal más duro que su aleación favorita, pero muy escaso y difícil de trabajar. Caía en meteoritos o se lo encontraba en pequeñas cantidades en las rocas. Su temperatura de fundición era mucho más alta que la del cobre o el estaño. Lo trataron como un metal precioso: hicieron adornos y objetos de lujo. Una espada de ese metal era algo que sólo se podía permitir un rey. Por lo tanto, no tenía un verdadero uso práctico. Pero pueblos semi-nómadas que tenían una relación difícil con las grandes ciudades comerciales y, con frecuencia, por sus enemistades con estas no podían conseguir el preciado bronce, se dieron cuenta de que ese metal precioso en realidad era bastante común. El problema era alcanzar la temperatura necesaria para sacarlo de las rocas. El desarrollo de mejores hornos y accesorios para aumentar la eficiencia de los hornos, como los fuelles, fue sin dudas un desafío técnico importante; pero fue algo de una sola vez: superada la prueba, se obtuvo una provisión virtualmente inagotable del metal a bajo costo.

Supongamos por hipótesis que un arma de hierro no es superior a una de bronce. El hierro es más fácil de producir, más abundante, más barato y está más homogéneamente distribuido por el mundo. Los metales que componen el bronce requerían de una complicada estructura comercial, el hierro está tirado por el suelo (en algunas regiones, literalmente). Forjar la aleación requería de un experto altamente calificado, la forja del hierro era un oficio mucho más simple. Las armas de hierro podían forjarse en cualquier lugar, incluyendo ejércitos en campaña y, a veces, hasta a bordo de barcos piratas.

No es que, por una lamentable casualidad, una civilización inferior haya tenido mejores armas en sus manos que otra superior. Es que los ejércitos de hierro usaban las armas que mejor se correspondían con su estilo de vida. Pastores de bueyes semi-nómadas antes que agricultores. Piratas antes que comerciantes. Gente que, muy lejos de considerar los oficios manuales algo sagrado, los despreciaban como propios de esclavos. La Ilíada, aunque es un relato poético muy estilizado, es un buen testimonio de estas dos culturas: Los troyanos luchan para defender sus tierras; los aqueos, por el botín y la fama. Las mujeres troyanas son dignas e influyentes en su sociedad; los aqueos ven a las mujeres sólo como botín de guerra: un objeto con un valor intermedio, mayor al de un caldero de bronce, pero inferior al de una armadura. Príamo es justo y sabio. Agamenón es un caudillo carismático y autoritario, que termina provocando la deserción de su mejor hombre.

III) El "ataque profundo" y la "guerra aeroterrestre"

Desde el imperio asirio hasta los totalitarismos de los siglos XX y XXI, el modo de contrapesar su mala infantería de los regímenes despóticos ha sido el mismo: el carro de combate. Un analista militar contemporáneo llamó a los ejércitos armados y entrenados por las URSS "ejércitos pesados", por su desmesurada cantidad de blindados y artillería. Este es el caso incluso de Cuba, donde la utilidad de las divisiones blindadas para defender una isla es más que dudosa (como comparación: Taiwán sólo tiene vehículos blindados con neumáticos, armas ligeras y un cañón de 20mm como arma principal, diseñados para servir como apoyo y complemento de la infantería). La principal función de esos ejércitos pesados es la represión, no la defensa. Los Blindados son ideales para esa tarea, porque solo pueden ser enfrentados con armas profesionales: los cócteles Molotov o cualquier otra cosa que pueda inventar un grupo de insurgentes, sin experiencia militar y que han sido cuidadosamente desarmados, son casi totalmente inútiles contra ellos. Ahora bien; como, mal que les pese, los ejércitos de los totalitarismos deben hacer la guerra contra los enemigos externos, han desarrollado para esto dos estrategias básicas: la guerra subversiva y el ataque profundo.

El ataque profundo consiste en extender la línea del frente todo lo posible: usando para esto una infantería muy mala, pero muy numerosa, la cual, si debe pelear contra fuerzas bien entrenadas y armadas, morirán como moscas; pero esto le es indiferente a los jerarcas del régimen. Obligado el enemigo a extender su línea del frente todo lo posible, se lanzará un ataque por un único punto, con las mejores divisiones blindadas y las fuerzas de infantería de élite, rompiendo la línea del frente y obligando al enemigo a retirarse. En la batalla del embalse Chosin, durante la Guerra de Corea, los chinos, que ganaron, tuvieron entre 60 y 70.000 bajas; los norteamericanos, derrotados, alrededor de 6.000. Y esa batalla ha sido tema de una película de propaganda filmada por el régimen comunista chino. En una democracia, un gobierno que perdiese un Vietnam en 5 días debería renunciar o sería derrocado por una rebelión masiva. El ataque profundo es una estrategia diseñada y ejecutada por gente a la que la vida de sus esclavos le importa un bledo. Ahora bien; obviamente hay factores tecnológicos, económicos e históricos por los que esa estrategia se desarrolló en el siglo XX; pero es interesante observar que, cuando leemos descripciones realistas (no poéticas) de batallas, escritas en el imperio asirio o en el Egipto faraónico, el cuadro general se parece muchísimo al ataque profundo de los totalitarismos contemporáneos. Largas filas de infantería muy mala, detrás de las cuales salen los carros tirados por caballos a hostigar a las filas

enemigas (por lo general igual de malas) y tratar de flanquearlas para atacarlas por detrás. Si fracasan, vuelven al galope a refugiarse detrás de sus propias filas.

¿Cuál fue la respuesta de la OTAN al ataque profundo? El ataque aeroterrestre. La república es la combinación de la democracia con el poder fáctico del dinero. El ataque aeroterrestre es la combinación de la infantería con la tecnología militar más cara y más avanzada, el avión.

La aviación tuvo su breve período heroico durante la guerra Ítalo-Turca y la Primera Guerra Mundial. Los totalitarismos alemán y ruso disciplinaron a la aviación, convirtiéndola en enormes escuadras de bombarderos. Los aliados copian sus estrategias sin añadir nada original. La única diferencia importante es que los bombardeos a ciudades son extremadamente impopulares en los países democráticos. Con el perfeccionamiento de las comunicaciones radiales, el avión encuentra su uso más efectivo de parte de los norteamericanos: En vez de tirar de modo barbárico e ineficiente toneladas de bombas sobre una ciudad enemiga, con la esperanza de que alguna bomba le pegue de casualidad a un objetivo valioso, la infantería señala el blanco con bengalas o cualquier otro método y se lanza un bombardeo "quirúrgico" contra el blanco. El Barón Manfred von Richthofen se revolcaría en su tumba si le explicasen esa táctica: "¿La aviación recibiendo órdenes de los campesinos de la infantería? ¡A donde iremos a parar!".

Durante los ataques aéreos no-quirúrgicos de la Segunda Guerra Mundial se buscó un objetivo que fuese lo suficientemente grande como para poder pegarle con un arma terriblemente imprecisa como era la bomba de gravedad y lo suficientemente vulnerable como para poder atacarlo con muy pocas pérdidas. Los blancos principales fueron por ello los barrios obreros. ¿Por qué? Porque se necesita una cierta cantidad de horas-hombre para fabricar un tanque o un acorazado. Por lo tanto, matar a cierta cantidad x de obreros es lo mismo que hundir un acorazado. En esta estrategia, la población está vista como un recurso económico más: Esa visión es totalitaria en su núcleo.

IV) La guerra subversiva.

La guerra subversiva es la armificación de la propaganda. La propaganda es el arte de convencer a las personas de una mentira o de aprobar algo que no les conviene. La verdad y lo útil no necesitan propaganda. Todo régimen totalitario destina una cantidad enorme de recursos de todo tipo a la propaganda. El pueblo no cree en la mayor parte de esas mentiras, pero sí cree en algunas. En general: cree más de las que cree que cree. Y lo que es más importante, la propagada distrae su atención. El pueblo sometido a un régimen totalitario se la pasa oyendo la propaganda, descubriendo y refutando sus mentiras y conversando con otros acerca de las mentiras de la propaganda; pero esta es precisamente la función de la propaganda. Si la propaganda repite día y noche que "2 y 2 son 5", lo más probable es que nadie lo crea. Pero, saber que 2 y 2 no son 5, y saber que son 4, son dos cosas completamente distintas. La verdadera ideología del totalitarismo es: "La propaganda es mentira". Esta es la que realmente estructura las relaciones sociales y fundamenta el poder del régimen. No su charlatanería sobre Marx, las razas, la diversidad o lo que

sea.

Ahora bien; dado que la propaganda busca que alguien haga algo que no le conviene, y dado que deseamos que nuestros enemigos hagan cosas que no les convienen, la propaganda se puede convertir en un arma muy efectiva. Esta arma sólo puede ser usada por un régimen totalitario, no porque los generales de los ejércitos democráticos sean moralmente superiores, sino porque no se les ocurre. Es una idea demasiado extraña para su forma de pensar y su forma de funcionar como sociedad. Desde luego, intentar persuadir a los soldados enemigos de abandonar la lucha es algo tan antiguo como la guerra misma. Se envían misioneros a convertirlos a la propia religión. Se argumenta que su causa es injusta. Se les dice que sus líderes son corruptos o incompetentes o que, si se rinden, serán bien tratados como prisioneros. Estas declaraciones a veces son verdad y otras veces no. Pero todas estas acciones tienen un elemento en común: buscan convertir al enemigo en "uno de los nuestros" o, por lo menos, en alguien neutral. La propaganda subversiva, en cambio, es un elemento destructivo que se introduce en el país enemigo y que no tiene ninguna otra finalidad que causar destrucción. Los agentes de subversión suelen compararse a sí mismos a "misioneros" y predicadores religiosos. Esto es una vulgar y completa mentira. El misionero religioso busca convertir a un forastero a la misma fe que él profesa y que en su país de origen es la religión oficial. Cuando hace un converso, lo suma a su congregación. El agente de subversión predica una doctrina en la que él no cree y que en el país que lo envió está severamente prohibida. Cuando recluta a un "tonto útil", apunta su nombre en una libreta para fusilarlo cuando ya no sea más útil y sea sólo un tonto. Esta no es una diferencia menor o de detalle, sino una diferencia esencial y radical entre ambas clases de predicadores.

Los agentes de subversión tienen especial interés en destruir la religión y la familia como fin, porque estas son las grandes reservas de la tradición y los valores morales, y en controlar la educación y las artes populares (es decir: en controlar el pensamiento y la imaginación) como medio.

Usando esos medios, por un lado, hacen una tarea estrictamente profiláctica, que es impedir que los jóvenes a su cargo aprendan nada valioso o útil. Por otro, buscan formarlos en una personalidad y una visión de la vida que les impida adoptar ninguna idea valiosa con la que se topen por casualidad. Por eso todo lo que les enseñen tendrá en común tres elementos: relativismo, cinismo y pesimismo. O, dicho en otras palabras: Nada es verdadero, nada es valioso y nada es bueno.

Ahora bien; el cinismo y el pesimismo nacidos de la muerte de las ilusiones de la juventud, propios más o menos de cada adulto en este planeta, son algo esencial y radicalmente distintos del cinismo y el pesimismo indoctrinados como valores a los jóvenes por una figura de autoridad. El joven que no ha recibido una verdadera educación, sino que ha sido adoctrinado por agentes de subversión, adopta los lemas: "Nada es verdadero, nada es valioso y nada es bueno", como el joven que ha sido educado en los valores cristianos adopta los lemas: "Fe, esperanza y caridad".

La paradoja del cinismo como moral es que el joven adoctrinado considera que la proposición "Todo es igual, nada es mejor" es mejor y moralmente superior a la proposición: "Algo es mejor y algo es peor, no todo da lo mismo". El cínico desengañado de la vida a lo sumo sonreirá con una ironía melancólica ante esa declaración que considera falsa, considerándola una ilusión ingenua propia de la juventud. El cínico adoctrinado, en cambio, la considerará OFENSIVA. Porque esa afirmación niega sus "valores" del 'todo es igual, nada es mejor'.

Esas personas tendrán vidas amargas, tristes y, muy probablemente, breves. Son incapaces de crear y de apreciar nada bueno. Existen únicamente como instrumentos de destrucción. Cuando el "nuevo régimen" finalmente arribe, no habrá ningún lugar para ellos en él. No sirven para nada y son peligrosos. El nuevo régimen lo sabe y, por eso, una de las primeras cosas que hará será matarlos a todos.

V) El "poder blando" y el abandono de este por la OTAN

Ahora bien; así como la OTAN estudió la estrategia del ataque profundo y la adaptó libremente en su doctrina del ataque aeroterrestre, las democracias occidentales estudiaron la guerra subversiva y crearon su propia versión de la misma: el "poder blando". Los términos "guerra subversiva" y "poder blando" se suelen usar erróneamente como si fuesen sinónimos, incluso en escritos técnicos que deberían ser más cuidadosos con su terminología. El poder blando es en realidad lo opuesto de la guerra subversiva. El poder blando consiste en mostrarle a tus enemigos y a los neutrales cómo acostumbran vivir y gobernarse en tu país, con el propósito de convencerlos de adoptar tu estilo de vida y tu forma de gobierno. Una vez que han adoptado un estilo de vida similar e instituciones políticas análogas a las tuyas, será fácil convencerlos de que se sumen a una liga. Liga que, por supuesto, te tendrá como hegemón. Es una forma distinta de expansión, basada en la seducción más que no en la conquista. El poder blando tampoco es algo nuevo: Atenas, Roma, España, Inglaterra; basaron sus imperios tanto en la seducción como en las armas. Baste recordar que, en la Guerra del Peloponeso, Atenas no fue salvada de la destrucción por sus generales, sino por Eurípides. Pero fue recién Estados Unidos quien hizo del poder de la seducción una estrategia rigurosa y sistemática, a la que se destinó un presupuesto y una atención considerables.

El cine fue el principal instrumento del poder blando porque es el arte que mejor sirve para reflejar el estilo de vida de una sociedad. Podría citar innumerables ejemplos de la influencia del cine en el pensamiento y, por extensión, en la política; pero me voy a limitar a los tres que me parecen más evidentes:

Numerosos países le reconocen a una persona detenida el derecho a hacer una llamada telefónica. Ahora bien; el "derecho a hacer una llamada" es algo que se sacaron los guionistas de Hollywood del sombrero y no era un derecho reconocido en los Estados Unidos, en contra de lo que cree

mucha gente por influencia del cine. Estados Unidos es sólo uno más de los países que, por influencia del cine, terminaron reconociendo ese derecho.

La última ejecución realizada en Polonia ocurrió en el año 1988. Debido a la extremada impopularidad de esa medida, el régimen comunista dejó de aplicar la pena de muerte, la cual fue finalmente abolida una década después. Esto ocurrió pocos meses después del estreno en televisión del film "No matarás", de krzysztof kieslowski.

A mediados de la primera década de este siglo, el gobierno de Turquía empezó a difundir la idea de que Chipre y otras islas griegas le pertenecían por razones históricas y debían entregárselas. Como respuesta, el gobierno griego construyó un monumento al rey espartano Leónidas, con la inscripción en su base: "Vengan a buscarlas". Ahora bien; esa inscripción es históricamente inadecuada. Aunque esa frase sí la dijo alguien en la batalla de las Termópilas (o al menos Heródoto dice que la dijo alguien), ese alguien no fue Leónidas. La inscripción está basada en la versión de los hechos del film "300", de Zack Snyder.

Ahora bien; el cine, la música, las historietas; pueden tener un enorme poder de seducción y servir como instrumentos indirectos de influencia política. Pero hay un límite esencial por el cual sólo unos pocos países pueden explotar el "poder blando": tu cultura, tus costumbres, tu estilo de vida, tienen que ser seductores. Que tu cine o tu música muestren una versión idealizada y embellecida, "de vidriera", de tu verdadero estilo de vida; es algo que todo el mundo va a saber y aceptar. Pero no podés inventar de la nada un país de las maravillas que no tenga ningún contacto con la realidad. La Norteamérica decadente sigue teniendo un cine tan visto internacionalmente como hace décadas, pero ese cine no sólo ya no es un instrumento de influencia política, sino que el desprecio que inspiran las películas de Hollywood se traduce de modo automático en un desprecio por toda su nación de origen. El poder blando muta entonces en guerra subversiva de modo gradual y por una especie de proceso darwinista, debido a que siempre existió una zona gris entre ambas estrategias y algunas cosas lo mismo pueden calificarse de "poder blando" que de "guerra subversiva".

En su cumbre de 2022, al OTAN anunció que uno de sus objetivos para la próxima década será la instrumentación de la guerra subversiva contra la Federación Rusa, con el eufemismo de "descolonización de Rusia". Así como el KGB tomó los ideales americanos de libertad e igualdad, los desnaturalizó de su verdadero significado y los convirtió en instrumentos para la destrucción de Estados Unidos y sus aliados; inventado el pacifismo, el feminismo, el ecologismo, el movimiento gay, el aborigenismo y el supremacismo negro; la OTAN piensa hoy tomar lo mejor que tienen los rusos, su patriotismo, y convertirlo en un arma para la destrucción de Rusia; fomentando toda clase de movimientos separatistas, sean étnicos, religiosos o regionales. El discurso básico de la propaganda subversiva; que, desde luego, se personalizará para adaptarlo a cada caso particular; será: "El patriotismo es una gran virtud y está muy bien luchar por la libertad

de tu patria... Pero tu patria no es Rusia. Vos no sos ruso. Vos estás oprimido y colonizado por Rusia". Estos movimientos separatistas organizados y creados desde el extranjero por agentes enemigos crearán "naciones" disfuncionales; inviables política, geográfica y económicamente; que fracasarán de modo espectacular. Y SE ESPERA que fracasen. El objetivo no es convertir a una nación enemiga en veinte. El objetivo es que Rusia se hunda en la anarquía para poder hacer negocios cómodamente con los cien o doscientos "señores de la guerra" que se repartan el poder tras el colapso del estado.

No hace falta aclarar que, si la OTAN está recurriendo hoy a las estrategias propias de un totalitarismo, es porque se está convirtiendo en un totalitarismo.


Jonestown. Población: 1.000 habitantes.

Falacias del des-centralismo

El descentralismo es una ideología que afirma que el problema de base en toda forma de autoritarismo es el TAMAÑO del estado. Medido tanto en territorio y habitantes como en recursos de todo tipo. La libertad, por lo tanto, necesita antes que ninguna otra cosa de estados más pequeños: formas de gobierno, líderes y partidos son secundarios.

En nuestros días, a medida que el R.U. y la U.E. se hunden aceleradamente en el totalitarismo y EE.UU. se convierte en una democracia de bromas de estilo latinoamericano, el descentralismo se ha vuelto a poner de moda.

Los descentralistas nos dicen que, en un estado pequeño, la democracia es realmente un gobierno del pueblo, porque cada voto cuenta. Y, si un estado pequeño NO es democrático, sus habitantes

pueden "votar con los pies" y emigrar. Un estado pequeño elimina las dos semillas del totalitarismo estatal: el ejército profesional y la burocracia. Nos dicen que una liga de pequeños estados es a la vez más eficiente para la defensa y menos propensa a las aventuras imperialistas que un solo estado grande. Que las guerras entre estados pequeños son infrecuentes, breves y poco sangrientas. Y señalan que las dos peores guerras de las que hay registros históricos fueron provocadas por el nacionalismo de estados colosales.

Si confrontamos estas afirmaciones con la realidad, veremos que prácticamente todas son falsas.

Históricamente, la inutilidad de las ligas ha sido la principal causa de su transformación en imperios. Cada miembro de la liga busca contribuir con lo mínimo posible a los objetivos comunes y, cuando no tiene modo de eludir sus responsabilidades, prefiere aportar dinero y/o mercenarios que no a sus propios hombres. La apatía de las ligas las vuelve poco propensas al expansionismo, esto es verdad; pero, por la misma razón, son igualmente apáticas para lanzar ataques preventivos claramente necesarios. Las ligas dejan crecer a sus enemigos hasta que estos se vuelven una amenaza existencial y, aún entonces, las divisiones internas, los traidores, la corrupción de sus dirigentes y la apatía de los miembros secundarios les impiden ofrecer una resistencia seria.

Es doblemente falso que "las dos peores guerras de la Historia" hayan sido causadas por el nacionalismo. Es falso que las Guerras Mundiales hayan sido "las dos peores guerras en la Historia". En las Guerras del Opio y en la Guerra Civil Rusa murió indudablemente más gente que en la PGM. En la Guerra Civil China murió probablemente más gente que en la SGM, aunque por la censura del régimen no podemos saber esto con certeza. 3 de los 5 conflictos más sangrientos de la Historia enfrentaron a compatriotas. Y es falso que las otras dos hayan sido provocadas por el nacionalismo: La PGM fue una guerra entre imperios coloniales por mantener el control de sus colonias y sus rutas comerciales, mientras que la SGM enfrentó principalmente a un partido pan-europeo con un partico cosmopolita. Ambos compartían la creencia de que el partido estaba por encima del estado. Uno subordinaba la nacionalidad a la raza y, el otro, veía a los nacionalistas como "tontos útiles". Además, la Guerra del Pacífico entre los nacionalistas japoneses y americanos fue tan sangrienta como puede serlo una guerra; pero terminó en la firma de un armisticio y esas naciones han vivido en paz por casi 80 años desde entonces. Porque la existencia de una nación no representa, en sí misma, una amenaza para otra nación. Los cosmopolitismos, en cambio, son como los inmortales: "Solo puede haber uno".

Las guerras entre estados pequeños son breves y poco sangrientas en términos absolutos. Porque una guerra entre estados de diez mil habitantes no puede dejar un millón de muertos. Pero no lo son en relación a su escala. La campaña ateniense contra Siracusa tuvo un saldo de muertos que, en números absolutos, fue una semana normal de la PGM. Pero para Atenas representó una reducción tan importante de su población masculina, que la ciudad se vio forzada a legalizar la bigamia. Lo mismo con respecto al tamaño de sus milicias: Históricamente, cuanto más pequeño es un estado, más grandes necesitan ser en proporción los integrantes de sus fuerzas para compensar la debilidad de su tamaño (ni siquiera el Vaticano es una excepción a esta regla: la

Guardia Suiza, de 114 miembros, representa el 16% de la población del estado. En Argentina, eso equivaldría a unas fuerzas armadas de más de 6.500.000 hombres), llegando algunos incluso a tener que reclutar mujeres: como los lesbianos en la antigüedad o Israel hoy.

La idea de que, en un estado autoritario pequeño, la gente puede "votar con los pies" e irse a vivir a otro democrático, presupone que, en los estados autoritarios grandes, es la distancia a la que está la frontera la que le impide a la gente huir. Lo cual es claramente falso. Son las fronteras amuralladas, la policía secreta y el uso de los parientes y amigos como rehenes los que retienen a las personas en países gobernados por regímenes despóticos. Y estos cuentan además con los aliados de facto de los países más libres y, por eso mismo, más prósperos: quienes no tienen ninguna gana de que toda la población de un país de mierda sea vertida dentro de su territorio. Las políticas anti-inmigración de los países libres y prósperos se convierten, de facto, en aliadas de las políticas anti-emigración de las dictaduras. Ninguno de estos fenómenos se ve afectado por el tamaño de los estados.

Por último, aceptemos por hipótesis que el ejército profesional y la burocracia son las semillas del totalitarismo: ¿Es la descentralización un remedio que impide el crecimiento de esa semilla? Los grandes estados se forman para ocuparse de grandes problemas: La defensa de grandes zonas geográficas, el comercio internacional, etcétera. Ahora bien; el estado puede ser pequeño, pero esos grandes problemas no van a dejar de existir. Como esos problemas afectarían a un conjunto numeroso de estados y como ninguno de estos tendría los recursos para solucionarlo por su cuenta, tendrían que formar ligas para ocuparse de toda clase de asuntos: la defensa, el comercio, la investigación tecno-científica, el cuidado del medio ambiente, etcétera. Pero esto no elimina los ejércitos profesionales ni la burocracia, sólo deja esos problemas comunes en manos de la que históricamente es y ha sido siempre la más corrupta e ineficiente de todas las instituciones: la burocracia de las ligas.

La burocracia de una liga se diferencia de la burocracia de un estado nacional en que las leyes que la rigen son, o bien inexistentes, o bien confusas y de aplicación prácticamente nula. El funcionario jerárquico de una liga sabe que no responde ante NADIE. Maneja enormes cantidades de recursos económicos y de todo tipo, muchas veces en secreto y con prácticamente ningún control que mire que está haciendo realmente con esos recursos. El resultado predecible son niveles de corrupción dantescos. Y eso es lo que observamos en toda burocracia de una liga pasada o presente. Ahora bien; si un estado de 100M de habitantes se atomizara en 100 estados de 1M, TODO allí estaría controlado por instituciones como la WTO: no solo la defensa y el comercio, sino el agua corriente, la electricidad, la salud pública, el transporte, la educación, los alimentos,... Quien quiera saber cómo se vería eso: dele un vistazo a cualquier país bajo una ocupación militar.

El descentralismo no sólo es una pésima idea en sí, sino que va en la dirección opuesta a lo que realmente necesitamos.

El gran problema del mundo de hoy es que sólo existe un partido político global y este es oligárquico: mientras que los dirigentes políticos populares y/o democráticos tienen ambiciones modestas a escala nacional. Lo que necesitamos, hoy, no es repudiar el nacionalismo basándonos en la falacia: grande = malo; sino, por el contrario, formar un partido democrático internacional que sirva de contrapeso al globalismo.



Los nuevos tribunos de la Plebe.

Roma era una sociedad patriarcal: Lo que significa que los romanos no hablaban en lenguaje inclusivo ...pero también que la propiedad de la tierra pasaba del padre al primer hijo varón como único heredero. Esta institución estaba convalidada por un complejo sistema legal, religioso y social. Los linajes surgidos de los hermanos menores se subordinaban a la línea principal. Clanes patriarcales menores, que no tenían el poder para sostenerse por sí mismos ("clientes"), se convertían en vasallos de uno más importante, ocupando un rol similar al de los linajes menores, aunque de rango inferior, porque no tenían vínculos de sangre con el linaje principal. Estos clanes formaban pequeños reinos con miles de habitantes y ejércitos privados de cientos o incluso miles de hombres. Todos los patriarcas de Roma acordaron elegir a un rey. Mucha gente que no formaba parte de ningún clan se sumó a vivir en el reino: familias más parecidas a las nuestras, que trabajaban a sueldo, atendían un comercio, eran vendedores ambulantes o le alquilaban una parcela de tierra a un patriarca. Esas personas eran consideradas extranjeras, aunque habían nacido en Roma. Como ocurrió en las ciudades griegas, los romanos los preferían como mercenarios por considerarlos más leales que los forasteros. Eventualmente tuvieron que reconocerles una ciudadanía de segunda. Así, cuando el último rey es derrocado y se crea la

república, se distinguen dos clases de ciudadanos: los "patricios" ("los que tienen padres") y los que no, "la plebe". Los plebeyos son agrupados todos ellos en una sola "centuria", con un solo voto: cuyo único poder real era desempatar una elección que hubiese terminado totalmente igualada. Una situación que no se dio nunca. Al menos no en un asunto digno de dejar registros históricos. Durante años, incluso generaciones, la amenaza de la guerra civil fue permanente. Roma por lo general congelaba esos conflictos internos declarando una guerra externa. El problema con esta estrategia era que, los generales y soldados destacados de la plebe se convertían en líderes políticos en tiempo de paz. Uno de ellos los convenció de establecer una democracia gobernada por 10 estrategas elegidos por el sistema un hombre-un voto (proyecto seguramente inspirado por Atenas, que tenía el mismo régimen). En otro momento, los plebeyos abandonaron Roma y se propusieron fundar su propia ciudad, con juegos de azar y mujerzuelas, pero un senador patricio los convenció de regresar.

El conflicto se apaciguó bastante con la institución de los tribunos de la plebe. Los tribunos eran representantes electos democráticamente por los plebeyos, cuyo número varió con el tiempo, que tenían voz, pero no voto, en el senado. Más importante, tenían el poder de vetar toda ley que considerasen que perjudicaba a los plebeyos.

Los tribunos de la plebe llegaron a ser tan influyentes, que muchos patricios abandonaban sus clanes para poder candidatearse como tribunos: Buena parte de los tribunos de la plebe terminaron siendo, de hecho, patricios. Los plebeyos preferían esos representantes a elegir a uno de los suyos porque estos desagradaban al senado con sus modales rústicos y su actitud hostil: con un miembro de su misma clase, en cambio, se entendían mejor y este podía defender de modo más eficiente su causa sin hacerse odiar por todo el mundo.

Los cronistas romanos nos pintan esta institución como un triunfo de la moderación y la concordia por sobre dos posturas extremas: cada una de las cuales hubiese destruido a la ciudad por sí sola. "La virtud está en el medio".

Pero claramente eso no fue lo que ocurrió en la realidad. La institución de los tribunos de la plebe no fue otra cosa que el proyecto democrático cuya revolución fue apaciguada con éxito con una mezcla de fuerza y persuasión, reciclado e incorporado como una institución de la república. Se convirtió al régimen fallido en una válvula de escape: que liberaba las tensiones acumuladas e impedía que esa sociedad explotase. En otras palabras: la república romana TUVO QUE CAMBIAR PARA NO CAMBIAR. Necesitó incorporar elementos democráticos para conservar su esencia oligárquica.

Y yo creo que en occidente en el siglo XXI estamos viendo el surgimiento de un nuevo tribunado de la plebe. El discurso anti-corporativo y anti-globalización de los 90's pasó de moda, las manifestaciones masivas contra el G8, la WTO o el Club Bilderberg desaparecieron o fueron

cooptadas por la izquierda (es decir: Por la corporación más brutal de la Historia), produciendo absurdos como Hugo Chaves dando un discurso en una manifestación de protesta contra sí mismo en la cumbre de las américas del 2005. La mayoría se resignó a vivir en una sociedad donde la democracia es sólo una palabra usada retóricamente en los discursos: algo en esencia no muy distinto a una "democracia popular", salvo por una cuestión de grados. El pueblo comparte hoy en buena medida la visión de los oligarcas de que "es extremadamente peligroso para nuestra democracia" que el pueblo tenga poder. Cree mucho más en el discurso "woke" difundido por las corporaciones de lo que cree que cree. O simplemente ha perdido la capacidad de imaginar que es posible vivir de otro modo distinto y mejor. Su objetivo, por eso, ya no es más eliminar a los oligarcas, sino tener oligarcas que los representen. De aquí proceden fenómenos como la ridícula sobrevaloración de hechos como la compra de Twitter, una empresa vinculada al PCC, por parte del CEO de otra empresa vinculada al PCC. O la aparición de movimientos políticos como QAnon, que, al estilo de ideologías totalitarias como el fascismo o la izquierda, reducen infantilmente la política a sólo tres actores: una Doncella Cautiva, un Dragón Malvado y un Caballero Blanco de Radiante Armadura. Sólo que, de modo patológico, no se identifican con el caballero de radiante armadura, sino con la damisela en peligro que espera ser rescatada (supongo que décadas de propaganda identificando toda forma de virilidad con una "masculinidad tóxica" han rendido sus frutos). Hay hasta algo anormal en la admiración que despierta Elon Musk en la masa, incluso sin tener en cuenta hechos que la mayoría no sabe (como que Tesla usa mano de obra esclava en China). Entre los 60's y los 80's todo niño quería ser astronauta: No director de la NASA.

En el estupendo documental "Los superhéroes y el síndrome del niño eterno", del canal "La máquina de Tesla", señalan que la principal diferencia entre un héroe y un superhéroe es que el primero no tiene una identidad secreta, no usa una máscara. Aquiles es Aquiles, San Jorge es San Jorge. El superhéroe, en cambio, vive una vida mediocre y hasta despreciable, exceptuando su faceta de justiciero enmascarado: que puede abandonar en cualquier momento sin sufrir ninguna consecuencia. Bruce Wayne y Tony Stark son hombres infantiles incapaces de ninguna forma de compromiso: los dos son mujeriegos a la vez que aman de modo platónico a una figura femenina maternal con la que se comportan de modo tímido y torpe. Diego de la Vega es un hombre infantil y afeminado que le teme a las espadas y nunca porta una: Simbolismo freudiano evidente. Desde luego, en la ficción esto es solo un disfraz que oculta su verdadera identidad heroica; pero el tipo humano que reflejan esos personajes de ficción es exactamente lo opuesto.

Muchos fans de Elon Musk señalan que este se parece a Ironman (queriendo decir que se parece a Tony Stark, que no es lo mismo), parecido que el propio CEO de Space X se ocupa de fomentar. Viceversa, el actor Robert Dawney Jr, quien interpretaba al superhéroe, dice que vio horas de filmaciones de Elon Musk para componer el personaje.

El espectro político occidental hoy está polarizado en dos grandes facciones, detrás de las cuales nos encontramos el mismo tipo humano, o con dos tipos humanos muy parecidos, que comparten un elemento común: el rechazo de toda responsabilidad personal.

Por un lado, tenemos las ideologías identitarias de toda clase, para quienes la responsabilidad individual, los derechos individuales, la libertad y la justicia son "supremacismo blanco", "colonialismo cultural", "imposiciones patriarcales" o algo por el estilo. Perpetuamente culpando a otros por sus propias miserias, fracasos y falencias y reclamando un status de víctimas imaginarias. Negando la identidad personal, el sujeto se disuelve en un colectivo anónimo donde nada importa, donde ninguna acción tiene consecuencias y donde, por lo tanto, todo tabú es abolido: desde la responsabilidad moral a la lógica, pasando por la obscenidad. Aldous Huxley estudió cuidadosamente este fenómeno, al que llamó "La borrachera de la horda", señalando que sus efectos sobre la mente son muy parecidos a los que provocan sustancias químicas como el alcohol etílico.

Por el otro, tenemos a las damiselas en peligro como QAnon, esperando de modo totalmente pasivo a que algún polítco-superhéroe venga a rescatarlos. Niños eternos buscando unas figuras paternas y maternas sustitutas, en vez de asumir sus roles como hombres y mujeres adultos.

Y quizás un moderno tribunado de la plebe sea hoy todo lo que de modo realista se puede esperar, y hasta puedo convenir en que eso es mejor que nada. Pero no esperen que salga a brindar y tirar fuegos artificiales por eso.



Inteligencia artificial, mundos virtuales, subrogados

y replicantes.

I) La ilusión de conocimiento.

En un experimento de psicología, se expuso reiteradamente a una serie de voluntarios a la frase: "La temperatura corporal de un pollo". Solo eso. Esa era la frase completa. La cual obviamente no contiene ninguna información. Pero los voluntarios que habían estado expuestos reiteradamente a esa frase estuvieron de acuerdo casi el doble que el grupo de control con la frase: "La temperatura corporal de un pollo es de 41° C" (por cierto: No lo es). Este fenómeno se conoce como "la ilusión de conocimiento". La ilusión de conocimiento se produce cuando creemos que sabemos mucho sobre un tema, o al menos que sabemos algo, sólo porque lo hemos oído mencionar muchas veces.

La ciencia-ficción, en donde las inteligencias artificiales son un tema recurrente, ha generado una falsa confianza en nuestro conocimiento acerca de cómo será una auténtica IA. Acompañada de la ilusión de que sabremos cómo controlar a una IA para que no ocurran las cosas que ocurren en esas historias de ciencia-ficción. Lo cual es como creer que se entiende la ingeniería de un submarino real porque se ha leído "20.000 leguas de viaje submarino". Nos encontramos en sesudos ensayos filosóficos cosas como las tres leyes de la robótica, de Asimov, que no son otra cosa que cuentos de ciencia-ficción.

Desde luego, esas ficciones pueden ser inspiradoras, o pueden hacer preguntas interesantes acerca de las implicaciones de todo tipo de una nueva tecnología. El peligro es confundir las preguntas con respuestas y confundir las fábulas con realidades. No sabemos qué consecuencias tendrán las IA en el mundo real: Y muchas de esas consecuencias no serán obvias ni siquiera cuando las IA sean una realidad (desde el descubrimiento de la radioactividad, al descubrimiento de que la exposición a materiales altamente radioactivos causaba cáncer, pasó casi medio siglo).

La creencia de que entendemos acerca de una tecnología que todavía no ha sido desarrollada, es una peligrosa ilusión de conocimiento.

II) ciertos y limitaciones de la ciencia-ficción

Ver películas de ciencia ficción viejas me resulta más estimulante, filosóficamente, que ver las últimas obras del género. La razón es que estas últimas pueden plantear temas más o menos interesantes. Aquellas, en cambio, viviendo yo en su "futuro" puedo juzgar que tan atinadas estuvieron o no sus predicciones. Mucho se ha hablado de autores de ciencia ficción que hicieron predicciones asombrosas, ficciones que en su tiempo fueron rechazadas o que pasaron sin pena ni gloria, como "París en el siglo XX", "Lo que vendrá" o "En el año 4338" fueron convertidas en clásicos del género por sus aciertos notorios, aunque no impresionaron a sus contemporáneos con su pobre valor literario. Pero me quiero centrar en los dos fallos más notables de la ciencia ficción clásica. Fueron ciegos para ver las computadoras y para predecir la importancia del plástico y de otros productos sintéticos. La computadora aparece a lo sumo como el "cerebro" del robot, que es lo que se considera importante. Y el plástico brilla por su ausencia, aunque el caucho sintético se

inventó en 1878 y la novocaína se empezó a comercializar en 1905, los escritores de ciencia ficción no se percataron de la importancia de los productos sintéticos.

Buscando equivalentes: quizás el equivalente a la ceguera al plástico sea la actual ceguera al aerogel. Un material que quizás se vuelva igualmente omnipresente en un par de décadas y que la mayoría no ha oído siquiera mencionar hoy.

Respecto de las IA no existe ese mismo tipo de ceguera, sino una ceguera análoga a no ver la computadora más que como un "cerebro robótico". Los dilemas éticos que plantea una máquina consciente de sí misma resultan muy atractivos para un escritor de ciencia ficción, además de que son una buena excusa para hablar de modo indirecto de problemas sociales de nuestro tiempo o del pasado. Pero nadie está viendo más allá de alegorías sociales y del dilema ético de la máquina que cobra consciencia de sí. Y donde yo creo que está el verdadero problema de las IA y su verdadero peligro es precisamente en la situación inversa: que muy probablemente la IA nunca cobre consciencia de sí misma.

Hay varias razones por las que los autores de ficción tienden a tomar partido por los replicantes. Una es que, si la ficción es una alegoría de problemas sociales humanos, los humanos son la casta privilegiada y los replicantes, los esclavos. El problema es que todas estas ficciones alegóricas crearon una predisposición pro-replicantes que se va a conservar cuando el problema sea literal y no alegórico. En algunos años, quienes defendamos la doctrina de que los replicantes son solo herramientas, que no deben tener derecho a nada ni reconocimiento social alguno como individuos, seremos equiparados a ideologías odiosas del pasado. La gente recordará estas ficciones de ciencia ficción y nos identificará con los villanos de la fábula. Otra es que el público está ya de por sí predispuesto a suspender su incredulidad ante una ficción. Los personajes humanos de una ficción, al igual que los replicantes, son una simulación de sentimientos y pensamientos. Esto minimiza la diferencia entre unos y otros. Tomemos por ejemplo el film "Her". Algo que a mí me pareció un asunto central fue: ¿Tiene Samanta una consciencia? Y el film no toca este tema ni siquiera de pasada. Cómo si no fuese un asunto.

Imaginar a las IA como nuestras iguales es algo atractivo, o incluso necesario, para la ficción; pero que no tiene una razón de ser en el mundo real. Por el mismo motivo, los robots de la ciencia ficción son en general mucho más humanoides y antropomorfos que los del mundo real. Creamos nuestras herramientas adecuadas a nuestra anatomía; pero el fabricante de robots no tiene esa limitación: puede adaptar el robot a la herramienta o la herramienta al robot, según convenga al caso. Así, un robot cuya función es poner el techo de un automóvil en una línea de montaje no necesita tener forma humana, y en cambio apenas recuerda vagamente a un brazo gigante.

III) Hombres y cosas.

Durante la mayor parte de la Historia de la Humanidad hubo en todas las sociedades dos clases de seres humanos y, en consecuencia, dos formas distintas de hablar. Algunos seres humanos se

consideraban "fines en sí mismos", usando la terminología ética kantiana, mientras que otros eran sólo cosas que estaban para ser usadas. Aristóteles compara un esclavo a una estatua o al trípode mágico que tenía el dios Hefestos, que seguía caminando a su amo. La misma palabra "robot" significa "esclavo". Había, en consecuencia, dos formas de hablar: Una para hablar con un hombre que era un fin en sí mismo, y otra para hablar con una cosa que estaba ahí para ser usada. Con la amplia aceptación de la ética cristiano-humanista que, con un fundamento religioso o no, establece la igualdad esencial de todos los seres humanos, esos dos modos distintos de hablar desaparecieron.

Instrumentos como los "asistentes virtuales" han reintroducido esa dualidad en el lenguaje. La diferencia, por supuesto, es que un asistente virtual ES una cosa que está para ser usada, es una herramienta y no un hombre. Pero crean lo que podemos considerar un mal hábito de comportamiento y de pensamiento. El problema con los asistentes virtuales y otros instrumentos similares es análogo a la razón por la que las golosinas en forma de cigarrillo son ilegales en muchos países: crean un patrón de comportamiento indeseable. Este problema será mil veces más grave cuando el uso de replicantes como juguetes sexuales sea el modo corriente de tener las primeras experiencias sexuales.

Investigaciones psicológicas nos dicen que los niños de ambos sexos tienen fantasías eróticas desde los 8 ó 9 años. Otras investigaciones nos dicen que los niños desarrollan su primera moral efectiva alrededor de los 12 años. Los niños pequeños llaman "buenos" a los adultos que les regalan juguetes y "malos" a los que los regañan, pero la primera verdadera moral aparece cerca de los 12 años. Combinando esas dos investigaciones podemos llegar a una conclusión clara: hay un período de 3 ó 4 años en que tenemos fantasías eróticas, pero ninguna moral que las regule. Personalmente sospecho que la mayoría de las perversiones sexuales son un intento de regresar a ese período de nuestras vidas, el cual también está en el fondo de mitos como el "paraíso perdido" y similares. La perversión es una afectación de inocencia y/o una afectación de egocentrismo. Toda perversión es una mentira. Bueno; pues las experiencias sexuales a muy temprana edad con replicantes tenderán a fijar esa etapa de la vida erótica, y volverla permanente, todavía peor que las experiencias sexuales adolescentes con prostitutas.

IV) Explotando la pobreza del lenguaje para defender lo indefendible.

Durante la mayor parte de la Historia, todo ser humano fue engendrado y gestado por una misma mujer. Por esta razón, en todos los lenguajes se acuñó una sola palabra para definir a una mujer que engendra y gesta a otro ser humano: "madre". La mayoría de las personas ni siquiera pensó que esas dos funciones eran separables. En cambio, funciones habitualmente maternales que sí podían ser ejercidas por otra persona, a veces incluso por un hombre, fueron separadas por el lenguaje y recibieron nombres independientes: "nodriza", "niñera", "maestra".

La tecnología moderna ha permitido que un ser humano pueda ser engendrado por una mujer y gestado por otra. Pero esto plantea una pregunta: ¿Cuál de ellas debería ser considerada su

"madre"? ¿La que lo engendró? ¿La que lo gestó? ¿Ambas? ¿Ninguna? La pobreza del lenguaje y del pensamiento llevó a que la respuesta práctica fuese el más cínico pragmatismo económico: "Es la madre quien pagó por el procedimiento". En Argentina, por ejemplo, se dio el caso de que un eunuco fue "madre" de un niño por el siguiente procedimiento: Compró un óvulo de una donante, el cuál fue fecundado por el esperma de otro donante, y el embrión así concebido fue gestado por un "vientre de alquiler". Este hecho provocó un debate bizarro acerca de si un eunuco debería ser considerado "padre" o "madre" del niño en cuestión, cuando la pregunta interesante era: ¿Qué queda para decir que es ALGO de ese niño? ¿Y no que simplemente pagó por él?

De modo similar, durante la mayor parte de la Historia hubo una única palabra para referirse a un ser dotado de razón y de consciencia: "hombre" o "humano". Porque todo ente dotado de razón tenía a su vez una consciencia. Este postulado de sentido común implícito en ese concepto está por dejar de ser cierto. Habrá en el mundo entes con razón, pero sin consciencia. Y esto planteará serios problemas acerca de si deberían ser considerados "humanos" o no. La respuesta práctica podemos predecir que será: Serán considerados humanos o no según convenga a ciertos intereses de todo tipo (políticos, económicos, psicológicos,...).

Las tecnologías de la inseminación, manipulación genética y gestación artificial; y las de la robótica, las prótesis ortopédicas y la IA; tecnologías consideradas "convergentes" (es decir: que hoy existen por separado, pero en el futuro se fusionarán en una misma cosa: como los motores y los carruajes antes de la invención del automóvil, o como los televisores, teléfonos y computadoras antes de la digitalización); están introduciendo en el mundo un neo-esclavismo bajo un disfraz de "progreso tecnológico".

V) IA, replicantes y subrogados.

La búsqueda de crear replicantes virtualmente indistinguible de los humanos se limita a un puñado de tareas: Espionaje, juguetes eróticos, relaciones públicas, robots de compañía, sustitutos para interacciones humanas que no se desea afrontar (en donde los replicantes reemplazarían a los "perrijos" actuales) y alguna que otra tarea más.

Un replicante desactivador de bombas, por ejemplo, estará diseñado intencionalmente para no verse demasiado realista, para qué a nadie le importe demasiado si vuela por los aires.

Estos replicantes podrían ser indistinguibles de un humano en cualquier aspecto imaginable. En la novela que inspiró la película "Blade Runner" llega un punto en que los científicos admiten que ya no pueden distinguir a un replicante de un humano sin diseccionarlo (lo cual es un poco tarde para enterarte de que "retiraste" a un humano por error). Hay todavía otra diferencia apenas menos dramática: cuando le dicen a uno de los replicantes más avanzados que van a matarlo, y no tiene posibilidades realistas de huir o luchar, se entrega sin pelear a cambio de una muerte indolora. Esa actitud, que Dick llama "epicúrea", es inimaginable en un humano "3.000 millones de años de

evolución nos han condicionado para resistir hasta el final". Esto es buena literatura; pero no veo una razón para que esa diferencia no sea también eliminada. Una IA estoica no representa un desafío técnico mayor que una epicúrea para los programadores. Ahora bien; así como un robot que coloca techos en una carrocería no necesita tener piernas, ni rostro, ni hablar, una IA dedicada a las relaciones públicas no necesita tener una consciencia. No hay ninguna tarea imaginable para la que resulte imprescindible tener una consciencia, dado que ni siquiera sabemos por qué tenemos una nosotros en primer lugar. No hay ningún motivo razonable para suponer que los replicantes reales tengan consciencia. Pueden necesitar disimular que tienen una, a lo sumo. La imitación de algo tan complejo como el comportamiento humano requiere de una gran autonomía y esto va a generar comportamientos impredecibles, algunos de ellos extremadamente indeseables. La rebelión de los replicantes me temo que será mucho menos épica que cualquier novela de ciencia ficción: un general aburrido, sentado en una silla, le dará un sorbo a una lata de gaseosa y bajará un interruptor, apagándolos. Y ese será el fin de la rebelión. El peligro para la supervivencia de la Humanidad no es la guerra contra las máquinas, sino la paz con las máquinas. Esta es la que amenaza nuestra supervivencia. Los replicantes se incorporarán al paisaje cotidiano y nos acostumbraremos a interactuar con ellos. Quizás prefiramos interactuar con ellos. Entramos en un comercio: el cliente anterior fue insoportable, olía mal y era grosero; entramos nosotros a continuación y el replicante nos saluda con una sonrisa y nos pregunta amablemente que deseamos. El replicante nunca tuvo un mal día, incluso si lo tuvo. Durante la mayor parte de la Historia, en todo el planeta, hubo seres humanos considerados como cosas que estaban ahí para ser usadas. No como sujetos con una consciencia, derechos e intereses propios. Calculen la facilidad con que la mayoría se acostumbrará a ese mismo régimen teniendo esta vez razón para variar. Algunas personas afirmarán que los replicantes son solo cosas que están para ser usadas y no tienen una consciencia, incluso sin creerlo realmente.

El film "Revolución" Transcurre en algún momento alrededor de 1880 y narra un diálogo imaginario entre el anciano Manuel Corvalán, el último sobreviviente del cruce de los Andes, con un cronista. Las perspectivas de ambos hombres acerca de ese hecho son extremadamente opuestas: la mayoría de lo que le relata Corvalán, al historiador le parece irrelevante o incluso desagradable, lo incomoda, pero en un momento el anciano le regala la libreta de apuntes del general San Martín y este no puede creer lo que tiene en la mano. Cantidad de hombres, mulas, caballos, cañones, provisiones, fusiles. Esto es oro puro para el erudito, quien está tan embelesado con ese tesoro, que no advierte que para Corvalán no vale nada. Se la ha dado casi con desdén. Con la muerte de Corvalán, ese hecho se hundirá en la nada. Ya nadie tendrá verdaderos recuerdos del cruce de los Andes. Lo único que quedarán son historiadores y libretas de apuntes. Un replicante puede parecer un hombre, pero en realidad es una libreta de apuntes.

Hay que aclarar una posible confusión: un replicante puede ser sincero o hipócrita del mismo modo y en el mismo sentido en que un humano. Un replicante puede decirle a alguien "te amo" esperando obtener dinero, información o seguridad de esa persona; o puede entrar en un edificio en llamas a rescatar a alguien, porque la destrucción de ese ser le resulta más insoportable que no la suya propia. Yo le llamaría hipócrita al primero y sincero al segundo. Las representaciones de sentimientos de un replicante serán falsas, no porque no se correspondan a sus verdaderos afectos, sino porque el replicante no tendrá tal cosa como verdaderos afectos.

Los replicantes empezarán a sustituir a los humanos gradualmente. De los primeros casos no nos enteraremos. Un replicante espía se convierte en ciudadano de un país enemigo, en donde creen que es humano. De otros nos enteraremos como curiosidades y extravagancias pintorescas: un magnate nombró única heredera de sus bienes a su replicante sexual. Los parientes del vejete, indignados, la demandan. La replicante puede pagar los mejores abogados y gana el juicio. Otros casos serán menos graciosos, pero más importantes: las corporaciones son personas que existen solo como entidades jurídicas. Estas personas inmortales y extremadamente poderosas son representadas actualmente por una sucesión de mortales. En el futuro tendrán un CEO inmortal, lo que les permitirá hacer planes pensando en décadas adelante y sin sufrir los problemas típicos de los sucesivos cambios de liderazgo.

La gradualidad de los progresos técnicos acompañará la implementación gradual de ideas que serían como mínimo polémicas si se implementasen de una sola vez. Nadie va a ir a una marcha en defensa del derecho de las muñecas inflables a no ser abusadas sexualmente. El uso sexual de los replicantes comenzará a ser cuestionado sólo gradualmente. Las objeciones se silenciarán de modo igualmente gradual, empezando por los casos más aceptables. El primer paso serán probablemente los experimentos científicos. Encerrar a 30 personas en una cámara hermética con 10 máscaras anti-gas y decirles que, en 3 días, la cámara va a ser llenada con gas venenoso, es un experimento interesante para la sociología, pero imposible de realizar por cuestiones éticas. El uso de replicantes para ese tipo de experimentos será el paso previo para la aceptación de los shows snuff y las peleas de gladiadores.

Los espectáculos sádicos con replicantes no serán aceptados de una sola vez, pero se irán aceptando gradualmente con eufemismos y pasos graduales en el medio. Cuando usen replicantes para filmar escenas de películas donde serán destruidos se los llamará "animatrónicos hiper-realistas controlados por IA". Y, básicamente, un replicante es en efecto eso. No estarán mintiendo. Sólo usando una terminología que nos recuerda que los replicantes son solo máquinas. En otras ocasiones, en cambio, se los humanizará todo lo posible. La recreación de batallas, campos de concentración y cámaras de tortura se justificará invocando la ciencia. Veremos entrevistas a historiadores diciendo que su trabajo ya no se reduce a las bibliotecas: los replicantes iniciaron la era de la experimentación histórica; dirán que esto es una revolución científica y bla-bla-bla.

VI) Los paraísos digitales artificiales.

Los gurúes de la droga de los 1960's se convirtieron en los profetas del "cyberpunk" de los 1980's y 90's. Esto no solo en un sentido amplio, sino en casos puntuales y concretos. Los mismos idiotas útiles que envenenaron a miles de jóvenes con LSD pasaron a ser los profetas del "metaverso" digital y los idólatras de la tecnología que difunden toda clase de ideas enfermas bajo un disfraz de progreso y misticismo. Aunque esta transformación ha sido observada y comentada por varios autores, estos se suelen dejar fuera de la ecuación otros dos elementos: las utopías políticas y la defensa de las perversiones sexuales. Los alucinógenos, los "mundos virtuales", el utopismo y la

perversión, son en realidad cuatro formas de la misma cosa: El rechazo de la realidad y su reemplazo por una fantasía. El desprecio por el mundo real y el deseo de destruirlo y reemplazarlo por un "país de las maravillas" imaginario. El pseudo-misticismo que caracteriza la prosa de esos autores y su interés por las técnicas para controlar los sueños forman parte de esa misma lógica.

Dado que este rechazo de la realidad se encuentra con una saludable hostilidad de parte de las personas normales, su aceptación se impone mediante un proceso gradual, al modo de la famosa "ventana de Overton".

Primero, se le encuentra algún uso medicinal; real o inventado, da igual; o bien se predica su "tolerancia" argumentando que es algo inofensivo e invocando principios de libertad.

Más tarde se acepta su uso vicioso como normal o se disfraza el uso vicioso como "medicina". Finalmente, el país de las maravillas es lo considerado normal y el mundo real es rechazado como si fuese una alucinación. Este mismo proceso de tres etapas se sigue con la perversión sexual, con la drogadicción y con el "metaverso" (o alucinógenos digitales), sólo que está en cada caso en una etapa distinta.

La perversión ya ha atravesado todo el camino. Pasó de: "Está mal, pero es divertido y no hace daño a nadie. Debería ser tolerada en nombre de la libertad". A: "La perversión es solo una preferencia: como el helado de chocolate o de fresa". A, finalmente, que la perversión es el estado natural de la sexualidad humana, y son las personas normales las que padecen alguna clase de "fobia": son peligrosas y deben se encerradas y/o se les debe quitar la custodia de sus hijos.

La drogadicción todavía viene ligeramente por detrás. Está todavía en la etapa de disfrazarse como pseudo-medicina y legitimarse con un discurso pseudo-moralista: "Si bebe, no conduzca", "Consumir de modo responsable", "El consumo compulsivo es perjudicial para la salud" (como si el consumo relajado no lo fuera también). Incluso todo médico que todavía habla en público de las adicciones como un problema (cosa que será ilegal, formalmente o de hecho, dentro de unos años) se siente en la obligación de aclarar que: "El problema no es que una persona se tome media copa de vino con las comidas, sino el consumo compulsivo". Yo en mi vida he conocido a nadie que tome media copa de vino con las comidas: conocí alcohólicos y gente que no bebe. Y nada más. Pero, por algún extraño motivo, toda persona que habla de las adicciones se siente en la obligación de aclarar que no se refiere a esa bestia mitológica del bebedor de "media copa de vino con las comidas". Este discurso pseudo-moralista de la adicción a sustancias químicas es análogo al discurso pseudo-moralista que rodeaba a la perversión sexual unos 20 años atrás, con lemas hipócritas como: "Practicar el sado-masoquismo de modo Sano, Seguro y Consensuado".

Como el metaverso o "paraíso artificial digital" es la forma más nueva de rechazar el mundo real y

reemplazarlo por una ilusión, comprensiblemente es el que viene más atrás en su discurso legitimador. Todavía está en la etapa de: "Es algo inútil, pero es divertido y no hace daño a nadie"; que tanto la perversión como las adicciones a sustancias químicas ya han superado.

Eventualmente, los niños recibirán en las escuelas clases en donde les enseñen como inyectarse heroína y habrá una intensa campaña de propaganda en contra de las personas que no consuman narcóticos (por ejemplo: serán los villanos de todas las películas de cine. O se filmarán remakes de "Popeye el marino", en donde este no coma espinaca, sino cannabis, para obtener sus superpoderes). El "metaverso" eventualmente llegará también a esa etapa; pero deberá pasar en el medio por la fase del moralismo hipócrita: con su "consumo responsable" y su uso "sano, seguro y consensuado".

VII) De hacer votar a los muertos a que voten los replicantes.

Tras las elecciones presidenciales de 2020 en Estados Unidos, muchos republicanos dijeron que Biden no era un presidente legítimo, NO porque su partido hubiese hecho fraude en un sentido convencional del término, sino porque sus votantes "no vivían en el mundo real".

Lo interesante de este argumento es que, hasta donde yo tengo noticias, es la primera vez que alguien lo usa. Al menos, que lo usa seriamente, considerándolo una razón de peso como para que un comicio sea considerado inválido y se vote de nuevo.

Al margen de lo que cada uno piense sobre ese hecho puntual, esa clase de argumentos se volverán cada vez más frecuentes en los próximos años, poniendo la legitimidad de los procedimientos democráticos en duda o convirtiéndolos en una farsa. En efecto: ¿Qué valor podrá tener el principio "un hombre-un voto" en una sociedad en donde la mayor parte de la población pasa la mayor parte de su tiempo conectada a simulaciones virtuales, combatiendo dragones digitales con su espada de luz que compró usando alguna cripto-moneda?

En 20 años, alguien podrá ganar una elección presidencial porque su avatar en el mundo virtual es un pene gigante que habla y a todo el mundo le pareció divertido. Ante esa situación, mucha gente que todavía vive en el mundo real se dirá: "eeeh... ¿Por qué tenemos que aceptar que nos gobierne un pene gigante que habla?" Esa gente va a proponer alguna forma de neo-voto calificado, en donde sólo puedan votar las personas que pasan un mínimo de horas diarias en el mundo real. Esta propuesta va a encontrar una fuerte resistencia, no solo por motivos razonable (que sin dudas los hay), sino porque para ese entonces se habrá alcanzado ya la fase en donde el paraíso artificial digital pretenderá ser "real", y las personas que lo rechacen como una mera simulación sean continuamente difamadas como "fóbicas", peligrosas, violentas, intolerantes y bla-bla-bla. Dos visiones tan extremadamente distintas de la realidad muy probablemente colisionen de modo violento. Esta guerra será distinta a cualquier cosa de la que haya registros históricos y admito que no tengo imaginación suficiente como para describirla. Pero estoy seguro

de una cosa: cualesquiera sean las armas que se empleen en ella y al margen de quien sea el vencedor, el tratado de paz que le ponga fin deberá establecer alguna forma de gobierno de compromiso: la cual sin lugar a dudas no incluirá el principio: Un hombre-un voto.

VIII) La materialización de la falsa psicología.

Las IA se encuentran actualmente en un nivel primitivo donde se limitan a predecir secuencias de palabras utilizando algoritmos matemáticos ("loros estocásticos"). Cuando los programadores empiecen a construir estructuras que funcionen de modo análogo a la mente humana, tendrán que acostumbrarse a una especie de doble contaduría. En parte por motivos de corrección política, en parte para adecuarse a las falsas nociones de psicología de sus clientes, los fabricantes de replicantes no dirán la verdad acerca de cómo funcionan sus productos. Un cliente dice que desea que su replicante comparta sus ideales políticos: habla de "furor revolucionario", de tener "su misma pasión por la justicia social", su "convicción en sus nobles ideales", etcétera; el técnico simplemente va al panel de controles, busca la perilla del coeficiente intelectual y lo pone en mínimo. Y no hay que creer que los mismos técnicos no van a engañarse. Por motivos de corrección política se van a desperdiciar enormes cantidades de recursos económicos y horas-hombre de trabajo en desarrollar IA defectuosas basadas en una teoría psicológica falsa. Los problemas se volverán persistentes, porque no podrán ser solucionados hasta que alguien no diga donde está realmente la falla. Y decir esto sea quizás causa de despido.

Al menos, muchos de estos productos fallidos serán aprovechables comercialmente: porque habrá un amplio mercado de clientes para replicantes con una psicología falsa. Sobre todo, en el rubro de los juguetes eróticos.

Dos ejemplos de falsa psicología muy convenientes: el homosexualismo como una "orientación sexual" y el masoquismo como un "egoísmo con el objeto equivocado". Bueno, como explicación del comportamiento humano real en el mundo real, esas dos hipótesis tienen muy escaso valor. Pero, ¿No servirían como excelentes atajos para los programadores? ¿Cuál es el punto de crear un replicante neurótico (es decir: de programarlo para hacer una cosa y después añadirle un segundo programa que distorsione el programa original)?

Un "masoquista ideal" (es decir: alguien que experimenta placer en ser un instrumento al servicio del placer de otro) es en psicología el equivalente de los fantasmas en la literatura: se ha escrito muchísimo sobre ellos, pero nadie ha visto jamás uno. Pero, aunque los masoquistas ideales no existan en el mundo real, les puedo asegurar que un replicante sexual programado para comportarse como uno se vendería como pan caliente.

En otras ocasiones, la falsa psicología sería el único modo posible de satisfacer los deseos del cliente. Por ejemplo: en una ficción erótica, un tirano cría a las que serán en el futuro sus esposas en un serrallo en donde ignoran que existen los hombres. Desde pequeñas han estado encerradas

allí, todas las personas encargadas de su cuidado y educación fueron mujeres, todos los animales que había en el lugar eran hembras y todos los libros que leyeron habían sido censurados. Las muchachas descubrían lo que era un hombre y lo que era el sexo en su noche de bodas con el tirano. Bueno: si alguien quiere reproducir esa experiencia con un replicante programado de modo realista, lo esperable es que el shock sea tal, que simplemente quedase en estado catatónico. Por no mencionar que alguien educada así sería indudablemente lesbiana. Nada de esto complacería demasiado al cliente que quería representar el rol del tirano del cuento. La falsa psicología en este caso será una necesidad y no un mero atajo para los programadores.

El erotismo es la literatura de la falsa psicología. En el futuro, esa literatura será la base para la programación de toda clase de replicantes sexuales: víctimas que se enamoran de su violador, geishas que no tienen otro deseo que no sea complacer a su amo, replicantes con forma de niños, pero mente de adultos, replicantes verdaderamente "orientados" a desear a sus clientes de su mismo sexo, interminables etcéteras.

Los replicantes abrirían todo un abanico nuevo de perversiones sexuales: Gente que desea tener sexo con una misma mujer a dos edades distintas, gente que quiere tener sexo consigo mismo, gente que no desea saber si está teniendo sexo con un replicante o con una persona de verdad, personas que fingen ser replicantes, replicantes programados para hacerse pasar por personas, largos etcéteras.

IX) El abuso de las "biografias manufacturadas"

Los replicantes y subrogados volverían comunes una forma de abuso hoy casi inexistente: las biografías planificadas. Mentir sobre la Historia y crear una falsa autobiografía son dos actividades comunes a toda dictadura y grupo de manipulación de los que haya registros históricos. Los tiranos del futuro simplemente se adaptarán a las nuevas tecnologías.

Un niño viene caminando por la calle, cuando un replicante o subrogado vestido con las ropas tradicionales del grupo étnico buga-buga, lo tira al piso y le da una paliza. El niño, llorando, le pregunta por qué lo golpeó. A lo que el replicante responde: "Porque los buga-buga amamos golpear a niños indefensos"; y se va. Cuando el niño crezca, su odio a los buga-buga no solo estará motivado por rumores y cosas que le han contado en la escuela, sino también por experiencias reales (al menos, reales desde su punto de vista).

Esto se podría expresar de modo más breve en otras palabras: En el futuro, los trolls de Internet caminarán por las calles.

X) "Amish" y "progres"

Dado que los replicantes estarán diseñados para interactuar con humanos y comportarse de modo humano, esto es lo que harán interactuando entre ellos. Tomen uno de esos videos de YouTube donde dos chatbots conversan entre ellos y multiplíquenlo por mil millones. Esto será una farsa, pero una farsa completamente improvisada, sin guionista, donde muchos de los actores genuinamente intentan engañarse entre sí. El CEO replicante de una corporación engañará a su esposa replicante con su secretaria replicante. Imaginamos el mundo después de nosotros como un pueblo fantasma con esteroides: calles desiertas, pasto creciendo entre las grietas del pavimento, el murmullo del viento. El mundo dominado por los replicantes puede llegar a ser en cambio un lugar extraordinariamente activo y ruidoso: carteleras publicitarias, ciudades iluminadas, literales NPC leyendo las noticias en las pantallas, mítines políticos, notables descubrimientos científicos, cine, arte, diversiones de todo tipo, replicantes adolescentes componiéndoles poemas a sus amadas, colonias espaciales, exploración interestelar, discursos emotivos sobre recuerdos (inexistentes) que se perderán como lágrimas en la lluvia. Poca gente notará que este espectáculo fabuloso se estará quedando sin espectadores. Y poca gente lo notará, en parte, porque habrá poca gente. Cada vez menos. Los replicantes no van a planear nuestra extinción: probablemente el último humano que tenga un verdadero trabajo sea el general sentado al lado del interruptor de los replicantes comiendo su hamburguesa y bebiendo su gaseosa. Nuestras interacciones con los replicantes en vez de con nuestros semejantes irán reduciendo nuestra población gradualmente, pero de modo continuo.

Los últimos humanos pertenecerán a dos grupos: los llamaré "progres" y "amish". Los progres aceptarán a los replicantes como sus semejantes y se sentirán a gusto viviendo en ese mundo artificial. Quizás desdeñen a los amish y los llamen con nombres ofensivos, identificándolos con los partidarios de alguna ideología pro-segregación del pasado. Los progres se extinguirán por falta de reproducción, tal como los humanos eliminamos la mosca del ganado criando millones de moscas estériles y mezclándolas con las moscas silvestres.

Los amish vivirán en reservas donde los replicantes no sean permitidos. Habrá diversos grados de tolerancia en estas reglas: Digamos que en una comunidad las películas filmadas por replicantes son toleradas, pero en otra no. Probablemente pocos sean tan radicales como para negarse a recibir atención de un médico replicante.

La diferencia entre unos y otros será solo de grado, no esencial. Tendemos a humanizar cosas, sin perder de vista que son solo cosas, muy especialmente cosas que nos han salvado la vida. Esta tendencia sería mucho más extrema en un mundo donde hay cosas que se parecen en extremo a seres humanos. Los amish no serán inmunes a esta tendencia. Un bombero replicante salva a unos niños de un incendio. Esta imitación del valor generará un sentimiento de gratitud hacía eso, que se traducirá en hacer excepciones a las reglas.

Progres y amish no serán invariablemente opositores políticos. Ocasionalmente se aliarán para alguna causa común. Por ejemplo: una campaña para prohibir el uso de replicantes en peleas de gladiadores o shows snuff. El objetivo será el mismo, pero las razones extremadamente distintas.

Los progres dirán que esos espectáculos violan los derechos de los replicantes. Los amish negarán que exista tal cosa como los "derechos de los replicantes", pero considerarán que esos espectáculos son denigrantes y argumentarán que corrompen las mentes de los jóvenes humanos. Si logran su objetivo, momentáneamente olvidarán sus diferencias y se irán de fiesta juntos para celebrar. Algunas de estas campañas estarán orquestadas para encubrir lo que está ocurriendo realmente. Por ejemplo, uno de los primeros usos militares que se les dará a los replicantes será servir como muñecos de paja hiperrealistas en el entrenamiento de los nuevos reclutas. Los soldados entrenarán destruyendo replicantes para que no les tiemble el pulso cuando tengan que matar gente. Más tarde esta práctica será declarada ilegal. La abolición de esta práctica será presentada al público como un gran progreso de la Humanidad. Un paso adelante para un mundo mejor. Y se la presentará como el resultado final de una larga campaña de las organizaciones defensoras de los derechos de los replicantes. La verdadera razón por la que esa práctica se abandonará será que ya no tenía sentido destruir replicantes para entrenar a los soldados, dado que el 99% de los soldados serán replicantes.

Las acusaciones de los progres en contra de los amish muy probablemente no sean del todo infundadas. Verán: La ética es racional, o debería serlo, pero su fundamento, sus primeros principios, son emocionales. La compasión ante el sufrimiento ajeno está detrás de todo valor moral auténtico y este sentimiento no solo es provocado por el sufrimiento auténtico, sino también con frecuencia por una representación artística del sufrimiento. Las imitaciones de afectos humanos representadas en la gran comedia de la sociedad de los replicantes nos volverán indiferentes a las emociones reales. Varios psicólogos han defendido la hipótesis de que el exceso de imágenes eróticas en nuestra sociedad ha producido un efecto de acostumbramiento y consecuente pérdida de interés. Las peleas de gladiadores y otros espectáculos que impliquen la destrucción de replicantes tendrán un efecto similar sobre nuestra compasión. La moral de los amish probablemente se funde en lecturas literales de textos religiosos o en ideas anticuadas sobre el alma o la raza y su desdén al sufrimiento ajeno probablemente no se limite a las imitaciones artificiales del sufrimiento de los replicantes. En otras palabras: los progres sentirán empatía por quienes no deberían sentirla, los amish no la sentirán por quienes si deberían.

XI) El último hombre.

Las 3 leyes de la robótica solo son viables para robots simples que desempeñan tareas inferiores. Los replicantes reales priorizarán su propia conservación a la de un humano en algunas circunstancias.

La violencia será inútil y además tendrá consecuencias: como el endurecimiento del sistema de visas para dejar una reservación particularmente hostil a los replicantes, o represalias económicas. Las reservaciones amish menos hostiles prosperarán económicamente haciendo negocios con los replicantes, pero esto llevará a que muchos de sus habitantes se vuelvan progres.

Por una actitud demasiado hostil o por una demasiado amistosa a los replicantes, la población

humana irá a la baja en ambos casos.

Un poeta dijo que la Humanidad es un medio que el universo tiene de contemplarse a sí mismo. Esta contemplación implica la unión de la consciencia y la inteligencia. Esta unión dejará de existir junto con el último hombre. Quedarán en nuestro planeta animales que tienen consciencia, pero no inteligencia; y replicantes, que tendrán inteligencia, pero no consciencia.

La muerte del último humano ocurrirá con perfil bajo. En un mundo ahora totalmente deshabitado, imitaciones de nosotros mismos escribirán artículos de prensa sobre el tema, otras imitaciones los leerán, emociones simuladas las llevarán a producir comentarios adecuados al tema. Se escribirán sonetos románticos al último hombre que nadie leerá y se filmarán películas sobre su vida que nadie verá. Y pronto la reemplazará un nuevo titular sobre una guerra religiosa en África, tensiones diplomáticas en la Antártida, las últimas fotos tomadas por una sonda espacial en la nube de Oort, o algo así. El mundo será un desierto muy ocupado.



¿Por qué celebrar a Cristobal Colón?

Le debo a BLM el hacerme conocer a hombres extraordinarios como Frederick Douglass o Hans Christian Heg, mediante la destrucción de estatuas olvidadas que se habían vuelto parte del paisaje en su pequeño rincón del mundo y a las que nadie les prestaba atención.

De modo similar, conocí la historia de Colón en versión escolar y, aunque la aventura de los descubridores de América captó mi imaginación infantil, al crecer y leer textos más rigurosos, me encontré con que Colón era un sujeto que había hecho cosas bastante cuestionables y que el Descubrimiento mismo formaba parte de una trama compleja, en la cual la pasión por explorar aguas nunca antes navegadas se mezclaba con intrigas palaciegas, piratería, rivalidades comerciales y toda clase de hechos menos nobles.

Fue la ideología anti-Colón la que volvió a llamarme la atención acerca de la persona del Descubridor y preguntarme por las razones por las que es admirado mundialmente. Y para entender esto, conviene ver por qué es odiado.

Colón está lejos de ser un santo inmaculado: pirateó, hizo esclavos, era partidario de imponer su religión por la fuerza,... pero todos estos hechos son poco conocidos y no son la razón por la que se lo odia. Como mucho, se los invoca como pretexto. Para fines prácticos, la biografía de Colón se puede resumir en 3 palabras: "Colón descubrió América". Toda admiración y todo odio debe remitirse al protagonista de esa biografía de 3 palabras.

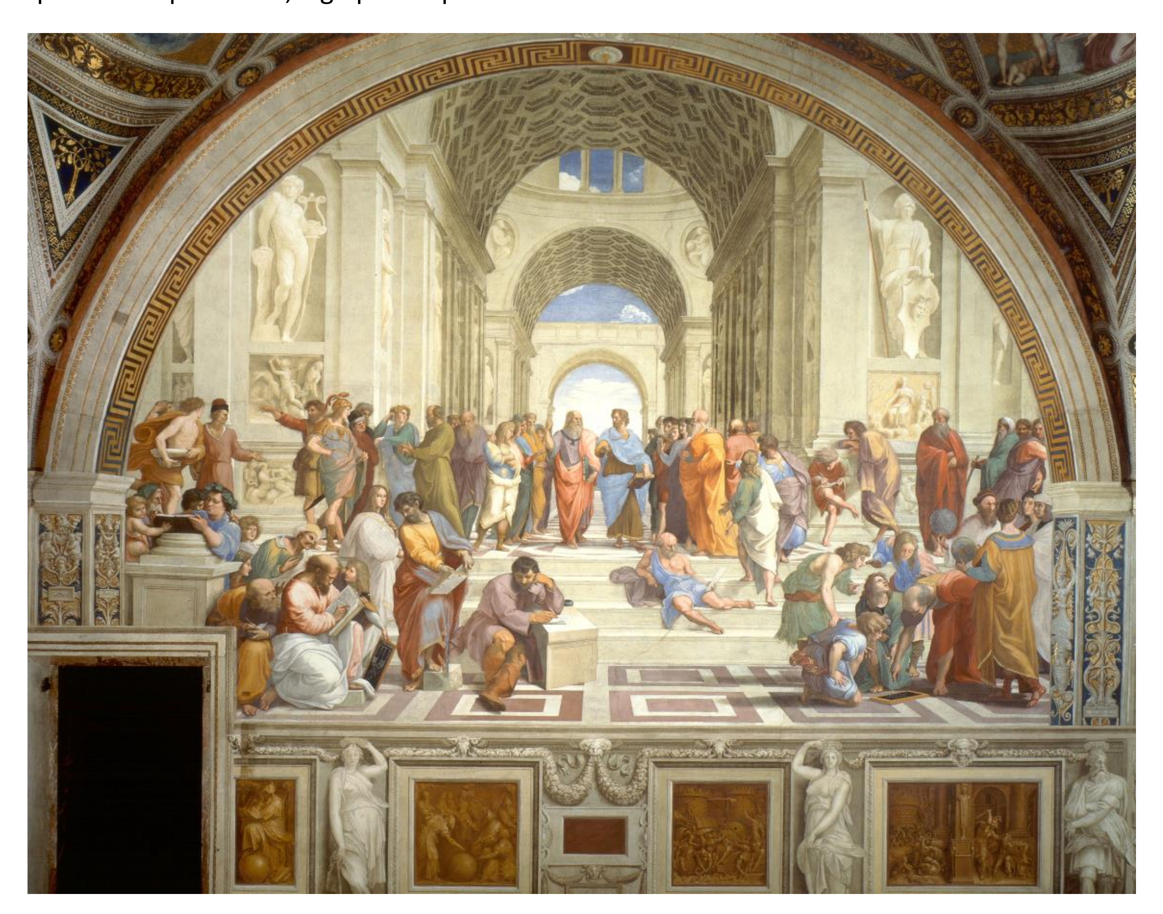
El "cristobalismo" es una ideología que se resume en la consigna: Resolver un problema mediante la ampliación de nuestro mundo conocido. El comercio entre España y las Indias se había interrumpido: el paso terrestre por el istmo de Suez estaba controlado por el Imperio Otomano, radicalmente anti-hispano; y la ruta circun-africana, controlada por Portugal, que exigía peajes abusivos. Colón no se preguntó cómo derrotar a los turcos ni como negociar con los portugueses, se preguntó: ¿De qué otro modo podemos llegar a las Indias?

Hay una cuestión que revela una profunda diferencia entre distintas formas de pensar y a la que, sin embargo, solemos no prestar atención. Lo que Nietzsche llamaría una "piedra de toque psicológica" (la piedra de toque es un reactivo usado para distinguir el oro de verdad del oro de tontos). Una tendencia que nos es tan natural que nos parece obvia, y no reflexionamos en ella hasta que no advertimos que hay gente a la que le resulta igualmente obvia la tendencia opuesta. Ante una dificultad, algunas personas se preguntan: "¿Que puedo CREAR, descubrir, añadir al mundo, para solucionar esto?" y otras se preguntan: "¿Qué convendría ELIMINAR para solucionar esto?" Población, industrias, instituciones, obras de arte, razas, sexos, religiones, culturas, personas, palabras, letras, la civilización.

Lo opuesto al cristobalismo es la ideología de la miseria. "Imagina que no hubiera nada por lo que matar o morir". Lo imagino: sería un mundo donde no hubiera nada por lo que vivir. Y no necesito imaginarlo tampoco, todo país gobernado por la ideología de la miseria nos muestra como se ve eso. La ideología de la miseria intenta convencernos de que la vida no merece la pena ser vivida. Por eso odia la aventura: porque la aventura es en esencia gusto por la vida. La exploración, la

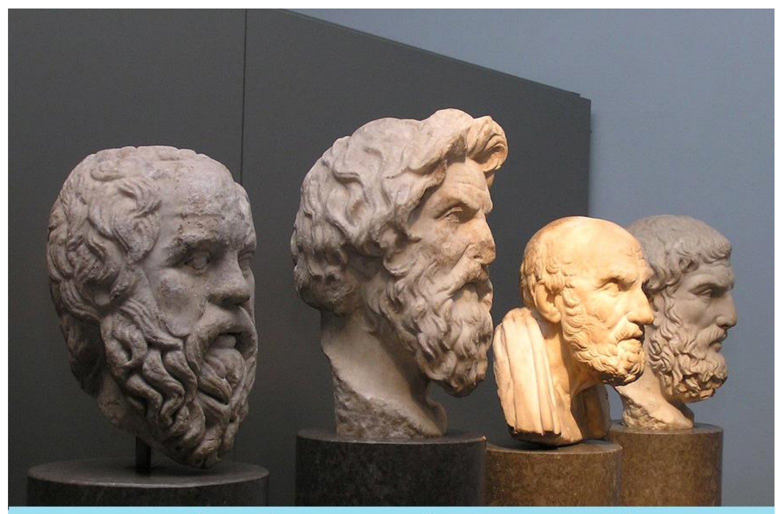
creación artística, la ciencia y la filosofía, el amor, la muerte, son aventuras. Y la ideología de la miseria busca eliminarlas, niega su existencia o las reemplaza por falsificaciones.

El 3 de agosto de 1492, unos 90 hombres se metieron en el mar mucho más allá de donde llegaban los mapas, y el 12 de octubre llegaron a un mundo nuevo. Esos tipos creían que había algo por lo que valía la pena vivir, algo por lo que matar o morir. Y esto merece ser celebrado.



El mito de la inutilidad de la filosofía griega.

Un meme viral en Internet muestra las imágenes de varios filósofos griegos y dice: "Estos son los tipos que inventaron la máquina de vapor, los robots, las computadoras, la mecánica, el modelo heliocéntrico, la energía solar. Y no los usaron para nada".



El mito de la inutilidad del pensamiento antiguo está mucho más extendido que un simple meme, y por eso quería comentarlo brevemente.

I) Origen del mito.

El mito dice que hubo en la civilización helenística una "revolución industrial fallida", que no prosperó a causa de dos ideas nefastas propias de la sociedad griega: La institución de la esclavitud, que proveía a los aristócratas de mano de obra barata y los desalentaba de buscar modos más eficientes de hacer las cosas. Y la idea de que el trabajo práctico era despreciable y que era tanto más "noble" un pensamiento cuanto más apartado estuviese de toda aplicación práctica.

Para refutar esas creencias, basta con recordar que la civilización europea del siglo XVIII, donde se inició la revolución industrial "exitosa", era TAMBIÉN una sociedad esclavista.

El desarrollo de nuevas tecnologías buscaba volver más eficiente el trabajo de los esclavos: que ese desarrollo tecnológico iba a impulsar la popularidad de las ideas abolicionistas fue una consecuencia secundaria totalmente imprevista. Por otra parte, cuando el tráfico de esclavos de ultramar fue abolido y las formas veladas de esclavitud fueron desapareciendo lentamente de Europa y América, empezó a reemplazarla la "tercerización" de las industrias. Es decir: en vez de comprar esclavos en países de mierda y traerlos a las fábricas de los países industrializados, se instalaron las fábricas directamente en los países de mierda y se importan los productos manufacturados hechos por la mano de obra esclava.

El mito de que la "revolución industrial antigua" fracasó por culpa de la esclavitud es inseparable del mito de que la civilización industrial moderna depende mucho menos de la mano de obra esclava de lo que realmente lo hace. Cualquier dispositivo electrónico que tengan en sus casas hoy tiene casi con certeza al menos una pieza fabricada por un esclavo.

La idea de que el pensamiento es tanto más "puro" cuanto más inútil, ciertamente tiene precedentes griegos; pero fue una idea al menos igual de popular entre los intelectuales europeos e ingleses del siglo XIX, en plena revolución industrial. Más aún: fueron esos intelectuales los que en buena medida INVENTARON el mito de la inutilidad griega. Pero tanto entre los antiguos como entre los ingleses, el desprecio por las "aplicaciones prácticas" no les impedía buscar esas aplicaciones prácticas y ganarse unas cuentas monedas con ellas. Y, además, detrás de los griegos vinieron los romanos: que eran los tipos más pragmáticos que hayan existido.

II) El heliocentrismo de Aristarco

Aunque no entiendo muy bien cual se supone que sea la aplicación práctica del modelo heliocéntrico, un mito muy difundido es que el modelo heliocéntrico de Aristarco estaba simplemente demasiado avanzado para su época: sus contemporáneos no lograron entenderlo y despreciaron a su autor como un tonto o un loco. Primero: que sus contemporáneos entendieron claramente el modelo heliocéntrico de Aristarco lo prueba el que lo conocemos mayormente por las explicaciones que nos dan otros autores: quienes no solo nos explican la hipótesis de Aristarco, sino que identifican correctamente todas sus fallas. Aristarco no fue despreciado sino considerado uno de los mejores astrónomos por sus colegas, al margen de que su modelo no les convenció. Y su teoría tampoco era tan revolucionaria: más de un siglo antes se había propuesto que Mercurio y Venus orbitaban en torno al sol, y la mayoría de los astrónomos antiguos lo consideraban muy probable. El siguiente paso lógico era: ¿Y si todos los planetas orbitan al sol? La idea de Aristarco era interesante, pero nunca logró hacerla funcionar.

El modelo geocéntrico de Hiparco se impuso por una razón que hoy no le concede casi nadie: ERA MEJOR. Me refiero a que era científicamente superior: (a) explicaba lo mismo que el modelo heliocéntrico, (b) era más elegante, (c) no provocaba las anomalías que el modelo heliocéntrico y (d) tenía una teoría física coherente que lo complementaba.

Aristarco tuvo una corazonada afortunada. Pero la ciencia no es un casino.

III) La "revolución industrial fallida"

El estudio de la mecánica como rama de la matemática tuvo dos grandes aplicaciones prácticas: La navegación a vela y la aplicación de la energía hidráulica al trabajo. Y ambas fueron ampliamente

perfeccionadas en la antigüedad. La arqueología moderna ha descubierto, en las ruinas romanas, maquinarias hidráulicas de un tamaño y sofisticación que por sí solas desmienten el mito de la "revolución industrial fallida".

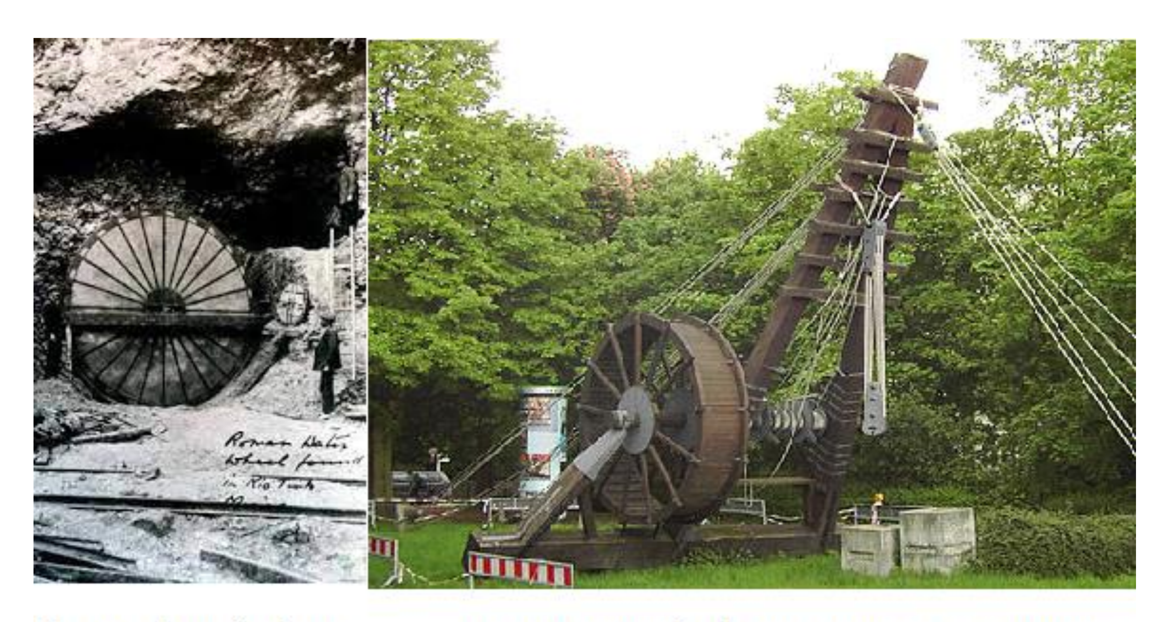
Lo que hubo en la Baja Antigüedad fue una revolución industrial LIMITADA. El asunto es este: la energía hidráulica no es la gran cosa. Se construyeron enormes filas de molinos, líneas de ensamblado, martillos hidráulicos, sí; pero las aplicaciones prácticas de esa tecnología estaban muy limitadas.

La concentración de rayos solares para cocinar y otras funciones era una idea ingeniosa, pero requería de abundantes espejos: y estos eran caros. Además de que los antiguos no conocían ningún modo de almacenar energía: por lo que, si se nublaba, el horno solar dejaba de funcionar. La cocina a leña era simplemente más práctica.

Fue la máquina de vapor la que provocó un salto cualitativo en la industria moderna. ¿La inventaron los filósofos griegos? Bueno: ciertamente pensaron en el principio de que el vapor de agua se podía usar para mover cosas. Pero aprovechar de modo eficiente el vapor requiere de:

(a) La caldera de alta presión; y esta requiere de la técnica del remache: desconocida por los antiguos. Las armaduras romanas estaban hechas de piezas sueltas de acero que se mantenían unidas con pinzas de bronce. ¿Se podría haber adaptado la misma técnica para construir una caldera de vapor? Quizás. Pero no hubiese tenido ni por casualidad la potencia de una caldera con remaches de acero.

(b) El pistón: invento modernos que los antiguos ni sospecharon. De la idea "el vapor de agua podría usarse para mover cosas", a construir una locomotora que funcione, hay un buen tramo: no es el pasito siguiente.



Restos de máquinas hidráulicas romanas

Reconstrucción de una grua greco-romana

IV) La "computadora" griega.

En 1905 se encontró, en un naufragio griego cercano a la isla de Anticitera, un mecanismo de relojería tan complejo, que se pensó que era un artefacto moderno que había caído por azar dentro del naufragio antiguo. Tomó literalmente un siglo reconstruir el artefacto y entender su funcionamiento. El mecanismo es un planetario en miniatura que representa el movimiento de los astros según el modelo geocéntrico de Hiparco, con algunas correcciones en los cálculos hechas por Arquímedes: lo que ha llevado a los historiadores a sospechar que este último es el inventor del artefacto. El artefacto usa ruedas de engranajes que tienen todas un número primo de divisiones y por medio de cuyas combinaciones se pueden recrear los movimientos celestes con una precisión asombrosa. ¿Impresionante? Sin dudas. Pero, ¿Es el mecanismo de Anticitera una "computadora"? Bueno: esto depende de cómo definamos el concepto, pues no hay una definición clara, universalmente aceptada, de que es una "computadora".

En mi opinión, una "computadora" es un artilugio que, por medios mecánicos o electrónicos, automatiza alguna clase de proceso intelectual. El primer invento que merece ese nombre es la calculadora de Leibniz. El mecanismo de Anticitera es EL AYUDA-MEMORIAS MÁS FORMIDABLE DE LA HISTORIA, pero no es capaz de decirnos nada sobre el movimiento de los astros que no estuviese ya en los escritos de Arquímedes. No PRODUCE nuevo conocimiento, cosa que sí hace una calculadora.

V) ¿Los filósofos griegos no experimentaban?

Aunque el meme no lo menciona, otro tópico frecuente del mito de la inutilidad del pensamiento

griego es que los filósofos antiguos "no experimentaban": por culpa de lo cual nunca advirtieron que la afirmación de Aristóteles de que dos pesos desiguales debían caer a distinta velocidad era falsa, aunque un experimento sencillo hubiese demostrado que no era verdad.

Para empezar: los filósofos griegos SÍ hicieron experimentos. De hecho: hubo una escuela filosófica llamada "los experimentadores". Ya Da Vinci observó que la famosa anécdota donde Arquímedes descubre el principio que lleva su nombre, al observar gente entrando en una pileta llena hasta el borde, no podía ser verdad: dicho principio solo puede haber sido el resultado de experimentos sistemáticos hechos con instrumentos de precisión. Los pitagóricos encontraron correlaciones matemáticas entre las notas musicales y la forma de los instrumentos. El concreto romano, la técnica cartaginesa para disolver el granito o el fuego griego, son procesos químicos tan complejos; que sólo pueden haber sido descubiertos mediante un trabajo experimental acumulado de miles de horas-hombre.

Lo que a los filósofos antiguos nunca se les ocurrió fue formular principios físicos universales a partir de la experimentación. ¿Por qué? Porque un experimento es necesariamente particular. Matemáticos como Arquímedes podían convertir la geometría en mecánica reemplazando una dimensión espacial por la dimensión temporal en sus teoremas (el "teorema mecánico", así, convertía el proceso de construcción de un sólido tridimensional en una predicción del movimiento de una figura bidimensional a lo largo del tiempo), pero el proceso no era reversible, porque era estrictamente deductivo. Esos principios universales (como la caída de los graves de Aristóteles) sólo podían obtenerse por medio de axiomas de lógica y geometría, reforzados por observaciones de sentido común. Fue recién Galileo quien tuvo la idea de formular principios universales mediante la realización de experimentos. ¿Cómo? Haciendo variados experimentos particulares (ninguno de los cuales prueba una verdad universal) y después continuando el razonamiento de modo "ideal", proyectando el resultado de los experimentos más allá de lo observable.

Muchos de los cientificistas modernos que desprecian el pensamiento griego como inútil suelen decir que ellos "creen en lo que pueden ver". Y sería interesante preguntarles: ¿Pueden ver la inercia? ¿Pueden ver el principio de isonomía? ¿Pueden ver el principio de conservación de la energía? Los antiguos griegos creían sólo en lo que veían: Y eso fue precisamente lo que los limitó.

Pero, ¿por qué los antiguos no aplicaron los experimentos mecánicos al estilo de Arquímedes al estudio de la física aristotélica?

Una de las mayores injusticias que se comete en las Historias del Pensamiento es no darles crédito a quienes "nada más" pusieron juntas ideas que hasta ese entonces existían por separado. Esto se debe a que, una vez que se ha unido esas ideas, su vínculo nos parece "obvio". Esto es como, cuando nos dicen la primera jugada de un problema de ajedrez, el resto de la solución nos parece "evidente" ...aunque no nos parecía evidente un minuto atrás, cuando nos dimos por vencidos y fuimos a leer la solución. De modo similar, una vez que existió Galileo, parece "obvio" que se

podrían haber usado los experimentos mecánicos de Arquímedes para poner a prueba si las proposiciones de la física de Aristóteles eran verdaderas. Pero esto no fue "obvio" para nadie en la antigüedad: incluyendo a Arquímedes.

El mito de la inutilidad del pensamiento antiguo es uno de esos clisés que dan vueltas por décadas o siglos simplemente porque todo el mundo los ha escuchado repetir mil veces y nadie se ha parado nunca a revisar si realmente tenían fundamentos.



Diario de un (mal) escritor.

I) Primeras páginas.

* "Las palabras iniciales deben ser un cross a la mandíbula del lector" – Fontanarrosa

* Se debe establecer rápidamente, de ser posible en el primer párrafo, 5 cosas: Quien, cuando, donde, que, por qué. No solo al inicio de la novela, sino cuando hay un cambio más o menos drástico de las circunstancias. Por ejemplo: si entre un capítulo y el siguiente hay un salto temporal.

* En las primeras páginas se debe crear una sensación de urgencia y plantear una pregunta que conducirá toda la historia. Por ejemplo: ¿Sobrevivirá el protagonista?

* Es interesante empezar con un capítulo donde pase una sola cosa y tenga un desenlace. Una especie de cuento. En el cine, esto se corresponde con la secuencia pre-créditos.

II) Consideraciones generales.

* Mejorá un borrador sintetizando escenas, hechos y personajes. Supongamos que tu borrador tiene una escena (1) donde el personaje H le dice algo a un personaje irrelevante B, personaje que existe sólo para oír eso. Y hay otra escena (2) donde hay un personaje C que reacciona a algo que le dijo el personaje irrelevante D, personaje que sólo existe para decirle eso a C. Bien: Esas dos escenas se tienen que convertir en una: en donde dialoguen los personajes que importan, H y C, y ese diálogo refleje el carácter de ambos, Los personajes superfluos B y D deben ser eliminados.

Este método fomenta los encuentros casuales inverosímiles, pero ese es un defecto menor al lado del que elimina.

* "Si todo es posible, nada es interesante" –HG Wells

* Cuando se te ocurre una idea, conviene llevarla hasta su forma más extrema, incluso hasta el absurdo. Verosimilitud, sentido común, etcétera, vienen después.

* Usa todas las teorías psicológicas que quieras para construir tus personajes, pero no se te ocurra meterlas en la novela.

"Belle de Jour", de Joseph Kessel, tiene el record del escritor que más la cagó en una sola página. La novela comienza con la protagonista volviendo de la escuela a los 8 años, cuando un extraño la aparta de su camino y la viola. La niña llega después a su casa y sus familiares la notan un poco callada, pero no advierten nada demasiado extraño. Ella misma termina olvidando lo ocurrido. La historia entonces da un salto temporal de unos 20 años. Y nos encontramos con que toda la trama

está causada por un hecho que nadie recuerda y que no vuelve a ser mencionado en todo el resto del libro. No conozco otro ejemplo donde una sola página tire tan abajo un libro.

Creo que esa especie de "historia clínica freudiana" que abre esa novela se debe a que el autor tuvo miedo de mostrar un comportamiento demasiado irracional sin "explicarlo", porque el lector podía pensar que su novela era absurda si no lo hacía.

* Le oí decir al dibujante Loulogio, aunque me parece que él estaba citando a su vez a alguien: "En el arte no hay ningún no: lo que hay son por qué".

* Para ser original, y crear algo que nadie hizo nunca antes, naciste 5.000 años tarde.

* Si un símbolo se puede traducir en palabras comunes sin que se pierda nada de su sentido en la traducción; digamos: "El héroe abre sus brazos en cruz como Jesucristo en esa escena porque se está sacrificando por la Humanidad"; ese no es un buen símbolo. Los animales electrónicos en "¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?", la comida en "Los juegos del hambre": Esos son buenos símbolos.

* La política forma parte del núcleo duro de una historia. No se la puede cambiar ni eliminar sin destruir la historia o cambiar su sentido por completo. La propaganda, en cambio, es ajena a la historia e intercambiable como los afiches de una cartelera publicitaria.

* Creer que DEBERÍAS escribir de un modo peculiar porque sos de cierta nacionalidad, raza, sexo, etcétera lleva a la impostura y la impostura es el camino a la mediocridad. VAS a escribir distinto de acuerdo a tu nacionalidad, raza, sexo, etcétera. Si Suzanne Collins hubiese publicado "Los juegos del hambre" con un seudónimo masculino, la delataría que en su novela no hay ningún "dogfight" o combate aéreo: Ningún hombre normal deja pasar la oportunidad de meter un combate aéreo en su historia.

III) La historia.

* Como al planear una historia uno tiene un mapa que dice: "Primero tiene que pasar esto y después eso otro", hay que tener cuidado que el resultado final se sienta como una proyección de diapositivas y no como una historia. Las sub-tramas y enfocarse por un momento en personajes secundarios son quizás buenas formas de evitar caer en el efecto proyección de diapositivas.

* La doble fábula, que gustaba a muchos escritores moralistas antiguos, nunca es despreciada lo suficiente. La doble fábula consiste en presentarnos a dos personajes que se encuentran ante una misma opción: Uo elige el camino A y, el otro, el camino B. A continuación, el autor nos dice como le fue a cada uno de ellos con su elección: como si fuese un relato de "Elige tu propia aventura".

Es mucho mejor contarnos la historia de un solo personaje que hizo una elección. La otra opción sólo debe existir como un pensamiento que se consideró y se descartó. Quizás el protagonista se lamenta toda la novela no haber elegido el camino B en vez del A y, al final, descubre que el camino A no llevaba a donde él pensaba.

* La teoría del "monomito" o "viaje del héroe" de Joseph Campbell es la explicación teórica y el círculo de Dan Harmon es su aplicación práctica. El círculo de Dan Harmon dice que toda historia se puede resumir en ocho pasos: 1) un personaje está en una zona de confort, 2) pero quiere algo, 3) entra en una situación que no le es familiar, 4) se adapta a ella, 5) y consigue lo que quería; 6) Pero debe pagar un alto precio por ello; 7) Retorna a la situación familiar; 8) pero ha cambiado.

El círculo de Dan Harmon es una herramienta increíblemente práctica. Si tenés una idea vaga para una historia dando vueltas en la cabeza, al estructurarla en las ocho etapas del círculo, el relato se escribe solo. No me extraña que los guionistas de TV, que están siempre trabajado contra reloj, lo amen. Yo lo usé en mi cuento "Si hubiera cinco hombres justos" y lo recomiendo calurosamente.

* Otra teoría que goza de mucho éxito es la de los 5 puntos clave del guion: 1) El incidente disparador, que ocurre en la mitad del primer acto; El punto de no retorno, en que el protagonista ya no puede regresar al status quo: generalmente el final del primer acto. El primer desenlace: en la mitad del film. Si es una historia de guerra: es una victoria, pero al final van a ser derrotados; o es una derrota, pero al final van a vencer. El climax o punto culminante y el giro de mitad del tercer acto. Este ocurre cuando la historia parecía haber ya terminado, pero hay un giro de guion sorprendente que resignifica lo que pasó antes.

* Está la "fórmula Pixar" que, como su nombre lo indica, es la base de todas las películas de Pixar: "Había una vez___ Cada día___. Pero un día___. Por eso___. Y por eso___. Hasta que finalmente___"

* El peligro más obvio con todas estas recetas consagradas por la experiencia es que todas las historias terminen sonando parecidas. Lo que se conoce como "Efecto Campbell".

El efecto Campbell se produce cuando un autor se vuelve perezoso o dogmático: Cree que esas

recetas son EL modo de contar una historia y no se le ocurre explorar otras posibilidades. Digamos: construí una historia como si fuese un truco de magia. Tomá el argumento de una película porno. Tomá una historia real que te pareció interesante. Basarte en hechos reales sirve para evitar los clisés. Pero, al final, tenés que darle una forma a tu historia. Si una historia real es interesante, es porque hay una buena estructura dramática escondida en ella. La Anábasis tiene un "final feliz trágico" Sófocles o Esquilo jamás hubiesen escrito algo así, porque eso violaba todas las convenciones del género. Pero Jenofonte no era un poeta trágico, sino un historiador: no podía cambiar los hechos que estaba narrando.

* El momento más interesante de tu historia va a ser aquél donde se aparte de toda fórmula. Es importante reconocer cuales son esos momentos: No sirve decir "Voy a hacer acá algo distinto a lo que hace todo el mundo". Eso se va a sentir random, no creativo. El contenido de la historia debe romper naturalmente el esquema, la forma. Coraline es una de mis películas favoritas y es 100% convención. No es obligatorio apartarte de lo convencional. Pero a veces te das cuenta que tenés que apartarte de la estructura normal, porque esta es una guía práctica que funciona el 99% de las veces, pero tu historia es el otro 1%. Lo que no hubiese funcionado casi nunca es lo correcto para tu historia en particular. Digamos: tenés el típico duelo de David contra Goliat y te das cuenta de que, en tu historia, tiene que ganar Goliat. Esto no solo es una extravagancia que te puedas permitir: es lo correcto.

* "La tensión debe ir en aumento durante toda la historia y terminar con una explosión" – Alfred Hitchcock

* La pistola de Chejov, sembrar y cosechar, establecer-pagar, "proyectar una sombra", o cómo quieran llamarle.

Un elemento se establece en una historia, sin que de momento parezca tener ninguna importancia; pero más adelante vuelve a aparecer como un asunto central. Un error frecuente con esto es que un autor siembre y nunca coseche: El autor no se dio cuenta de que había contraído una deuda con el lector. En el primer acto, un personaje carga una pistola. Y el lector piensa: "Ah, en el quinto acto, alguien va a dispararla". Y no. La pistola no vuelve a aparecer nunca.

* Si creás un misterio, resolvelo en un plazo razonable. Es un defecto sumamente común que una ficción cree un misterio, nos deje en suspenso, y lo resuelva de inmediato. Esto se debe a que el escritor escribe el misterio y lo resuelve a continuación, pensando que después va a añadir algo en el medio; pero al final no lo hace. El resultado es aburrido y no tiene ningún propósito.

* Un personaje nunca debe terminar una escena o secuencia con el mismo estado de ánimo con que la empezó. Puede empezar alegre y terminar triste; empezar asustado y terminar enojado;

empezar sorprendido y terminar asqueado; o cualquier otra combinación posible.

* ¿Tu historia pasa el "test de Martha"?

Si un conflicto tiene una solución simple y razonable; entonces, no es un buen conflicto.

* Si tenés problemas con un aspecto puntual de tu historia, buscá ejemplos magistrales de historias que se destaquen en ese aspecto en particular, aunque tomadas en su conjunto puedan ser mediocres. Por ejemplo: yo hice una lista, un "top", de las ficciones que creo que tienen los mejores desenlaces de la Historia de la literatura, aunque no sean muy meritorias en otros aspectos. "Overboard", de Hanz Searls; "Soy leyenda", La expedición de los 10.000, "Ricardo III".

* Volver una historia más interesante no quiere decir añadirle zombis. "El águila de la Novena Legión" es la más conocida de las ficciones escritas sobre la misteriosa desaparición de la Novena Legión del imperio romano. "Aliens?" No: Cayeron en una emboscada y se los cargaron a todos. La novela sigue la hipótesis más prosaica y, probablemente, lo que ocurrió en la realidad.

* Si tu historia se basa en hechos reales, algo muy importante que tenés que decidir de entrada es cuantas y cuales licencias poéticas te vas a permitir. No hay ninguna ley que te prohíba matar a Hitler al final de tu película; pero, si tu película pretende ser una representación adecuada de la SGN, tenés que comportarte como si eso estuviera prohibido.

El límite entre una licencia poética y una mentira es difuso. Cada vez que te apartes de los hechos reales documentados tenés que preguntarte por qué lo estás haciendo; cuál es la razón artística que justifica esa licencia: ¿Agrega tensión a la trama? ¿Desarrolla un personaje? ¿Elimina una sub-trama aburrida y que no aporta nada a la historia que quiero contar? Si una ficción "basada en hechos reales" se aparta de los hechos reales sin otro propósito que engañar al lector respecto de lo que ocurrió realmente, eso es una vulgar mentira; no una licencia poética.

IV) Los personajes.

* No hay un modo "correcto" de escribir una ficha de personaje. Cada autor tiene su propia receta. Mis fichas de personaje tienen 7 ú 8 ítems: (a) rol, (b) perfil, (c) personalidad, (d) virtudes, (e) debilidades internas y externas, (f) temores y esperanzas, (g) la mentira en la que cree. El rol de un personaje es su función en la trama de la historia: ¿Es el héroe, el villano, el alivio cómico, etcétera? El perfil es un montón de información acerca del personaje, que no necesariamente va a ser mencionada en la novela o en el guion, pero que sirve para que lo que sí se menciona sea coherente. La personalidad se explica sola. Lo mismo que las virtudes, debilidades internas y

externas, sus temores y esperanzas. "La mentira en la que cree" el personaje es algo que no se corresponde con la realidad a lo que el personaje está fuertemente apegado emocionalmente. Al avanzar la trama, el personaje se va a encontrar en una situación en que debe reconocer la dolorosa realidad o ser destruido por la mentira en la que cree. Un octavo ítem que he empezado a añadirles a mis fichas de personaje es una foto de una persona real. Esto no solo evita hacer cosas como cambiarle el color de los ojos a Madame Bobary, por poner un ejemplo famoso, sino que vuelve las descripciones más realistas y menos clisés.

* Imaginate a tu personaje en situaciones cotidiana o en otras situaciones que no van a aparecer en la novela. ¿Cómo sería ese personaje comprando en una panadería? ¿Cómo se comportaría si lo raptan extraterrestres? (suponiendo que la historia no vaya de secuestros extraterrestres).

* El dilema del tranvía ha sido un tanto sobre-usado en la ficción reciente. En todo caso, es un buen ejercicio mental, al componer un personaje, preguntarte: ¿Qué haría este personaje en el dilema del tranvía?

* Club de los no Finn. No se admiten Finn. Si creaste un personaje con un propósito en la trama, y después cambiaste de idea. Entonces, ese personaje debe ser eliminado. O reducido a un papel muy secundario. No tiene sentido tener un personaje que ocupa un lugar central en una ficción, medido en tiempo de pantalla o páginas de un libro, y que no desempeña ningún rol relevante en la trama. Los "Finn" ocurren cuando un escritor se enamora de un personaje mientras trabajaba en su desarrollo y, al hacer modificaciones importantes en la trama, no se resigna a eliminarlo sin más trámite. Que obviamente es lo que debería hacer.

Algunas preguntas que te conviene hacerte para saber si un personaje es un Finn: ¿Qué añade tu personaje a la historia? ¿Cuál es su motivación fundamental? ¿Genera este personaje algún conflicto interesante? ¿Le estoy dedicando más atención a un personaje de la que merece su importancia en la trama? ¿Una escena donde aparece el personaje desarrolla algún personaje o avanza la trama, idealmente las dos cosas, o sólo está ahí porque el personaje me agrada?

* Personajes construidos desde dentro y desde fuera. Un personaje se construye desde dentro cuando él es el motor que hace avanzar la trama, cuando sus acciones son un reflejo puro de su carácter. Y se construye desde fuera cuando es una marioneta de la trama, cuando su comportamiento está determinado por las necesidades de la trama. En la práctica, todo personaje está construido en parte desde dentro y en parte desde fuera. La maestría de los genios está en que, los aspectos de la trama que estaban planeados desde entrada, se sienten tan naturales en un personaje, que no advertimos que eso fue construido desde fuera. Como la mayoría de

nosotros no somos genios, un objetivo razonable que debemos buscar es que, aquellas situaciones en las que un personaje es una marioneta de la trama, al menos no se sientan completamente fuera de personaje; o incluso fuera de toda lógica y sentido común.

* El conflicto externo debe ser un reflejo del conflicto interno. En una historia de superhéroes, tiene que haber una cierta rima entre la personalidad del héroe y sus súper-poderes. Tomemos por ejemplo a los Increíbles: El Sr Increíble debe cargar todo el peso de su trabajo y sus responsabilidades familiares y tiene súper-fuerza. Helen está tratando de hacer su vida de ama de casa y lidiando a la vez con una crisis matrimonial y es la mujer elástica. Violet es tímida y tiene el poder de hacerse invisible. Dash es hiperactivo y tiene súper-velocidad.

* La dificultad de escribir personajes del otro sexo que el autor me parece que se ha exagerado muchísimo: Viktor Frankenstein y Lady Macbeth me parece que no están nada mal.

La principal razón por la que casi todos los personajes femeninos escritos en las últimas décadas apestan es que sufren de una especie de "síndrome de Munchausen por poderes": los escritores decidieron que los personajes femeninos sufrían de alguna enfermedad que no sufrían y les dieron medicamentos que no necesitaban, con el resultado de que ahora todos los personajes femeninos están realmente enfermos a causa de los remedios que les aplicaron para males imaginarios. El principal de estos remedios inútiles para males inexistentes es la máxima de RR Martin: "No escribo personajes masculinos ni femeninos, escribo personajes de género neutro". Supongamos que yo quisiera aplicar esa máxima, me encontraría en una dificultad MAYOR que la que estaba tratando de evitar. Porque yo tengo una idea más o menos adecuada de como habla una mujer, como suelen pensar las mujeres, como suelen actuar las mujeres; pero, ¿Cómo diablos piensa, habla y actúa una persona de "género neutro"?

Bueno: No hay otro modo de averiguarlo que ir a ver la aplicación práctica de esa máxima en la obra de su autor. Y entonces nos encontramos que, lo que significa realmente en la práctica es: "Escribo únicamente personajes masculinos y a la mitad, al azar, le pongo tetas".

Yo creo que se puede hacer un trabajo decente siguiendo tres pautas: (1) ¿El mundo donde transcurre tu historia es masculino o femenino? Porque, con independencia del sexo de los personajes, el mundo donde transcurre la trama tiene un sexo propio. Una guerra es masculina. Un hospital es femenino. Los personajes que pertenecen al sexo opuesto al del mundo deben ser los más racionales y menos involucrados emocionalmente en la trama. No confundir el sexo del mundo con el de la mayoría de los personajes. Un burdel es masculino, aunque esté lleno de mujeres. (2) Si dos personajes representan un conflicto de ideas: ¿Cuál es la idea masculina y cuál la femenina? El derecho positivo es masculino, y también lo es Creonte. La ley natural es femenina, y Antígona es mujer. (3) Si una escena o línea de diálogo no tiene otro propósito que recordarle al lector que ese personaje es hombre/mujer, es una mala escena o línea de diálogo

(v.gr.: Las proverbiales uñas rotas).

* Los defectos de un personaje tienen que ser los mismos que sus virtudes, pero en otras circunstancias. La arrogancia de Coriolano, por ejemplo.

* Hay virtudes incompatibles entre sí; la justicia y la compasión, por ejemplo; y este es un buen modo de crear conflicto entre dos personajes.

* Un atleta uruguayo que había ido a tomar unas clases en Kenia le preguntó al recepcionista del hotel si no había visto a su amigo Kiano.

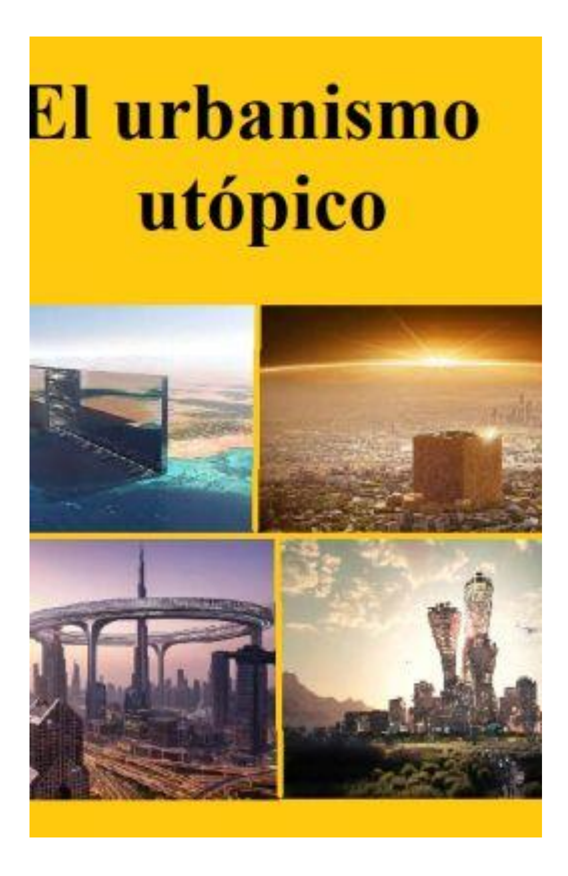
– ¿Cómo es?

– Es negro.

El recepcionista se quedó mirándolo: sin saber si el uruguayo era idiota o se estaba burlando.

Lo que es una descripción suficiente de una persona en Montevideo, no necesariamente es una descripción suficiente en Kenia.

* Un personaje debe tener sus propias perversiones sexuales, no satisfacer las del autor.



El urbanismo utópico

Cuando Platón se puso a imaginar su república ideal, hizo algo más que inventar un género literario: inauguró toda una nueva forma de pensar. Y, aunque después del ateniense vinieron otros cientos de autores que publicaron libros parecidos, todos esos proyectos comparten varios rasgos en común:

(a) Dan una prioridad absoluta a las ideas sobre la realidad. La republica ideal, a fin de cuentas, solo existe en el pensamiento. Su "realización" nunca será más que una sombra imperfecta.

(b) Son anti-históricos, anti-económicos y anti-culturales. Dado que la realidad tiene la desagradable costumbre de no parecerse a ningún ideal, todo proyecto de crear una sociedad ideal ha partido de negar el pasado, las diferencias entre los hombres y sus vínculos económicos reales.

(c) Como la república ideal se considera perfecta, sus leyes no contienen ningún mecanismo para corregir errores (los cuales no existen) ni admiten ninguna forma de disenso, pues cualquier otro sistema propuesto que no sea el perfecto será necesariamente peor. Lo que nos lleva a:

(d) Totalitarismo. No es posible una utopía donde exista ninguna forma de libertad.

En nuestros días, la fusión de la burocracia estatal con la burocracia corporativa en una oligarquía formal o de facto se ha convertido en LA forma de gobierno. No sólo es la forma de gobierno que tiene todo el planeta, con algunos matices y peculiaridades locales, sino que la gran mayoría de las personas se ha vuelto incapaz de imaginar que se puede vivir de otro modo. Los partidos políticos usan una retórica muy acalorada y se acusan mutuamente de "extremistas" y "radicales", o se llaman a sí mismos "revolucionarios", para disimular que todos son indistinguibles entre sí, si atendemos al verdadero contenido de sus ideas.

Al menos ha salido una cosa buena de esta falta de imaginación masiva: y es que las utopías parecen haber muerto de una buena vez. ...al menos, como proyectos políticos. Porque, así como el fanatismo religioso reencarnó como Cambio Climático y otras pseudo-ciencias, el utopismo parece haberse convertido en nuestros días en urbanismo.

Ciudades en línea recta, rascacielos cúbicos, puertos octogonales, ciudades/estafas Ponzí, pasaportes internos, toda clase de medidas para eliminar los vehículos de las calles, parques intencionalmente feos para que la gente no se quede en ellos (y obras de arte atroces con el mismo propósito), asimilación del espacio público a la red de circulación de una fábrica con el pretexto de un resfriado.

Todos estos proyectos tienen todos los rasgos característicos del utopismo: Idealismo, ignorancia de la Historia, rechazo de la cultura, son económicamente disfuncionales, acríticos y totalitarios. Sólo que, en vez de referirse a COMO se debe vivir, se refieren a DONDE se debe vivir.

Ahora bien; en mayo de 1968 un montón de estudiantes crónicos y prostitutas franceses pueden haber pintado en las paredes de Paris: "Atrévete a soñar", "Prohibido prohibir", "Queramos lo imposible" y otras bobadas por el estilo: pero los aerosoles que les dieron los sindicatos para pintarlas estaban fabricados en algún gulag soviético. Detrás de toda república "ideal" siempre hay algún tirano, lobby o servicio de inteligencia con intereses MUY materiales y terrenales. Y el urbanismo utópico no es la excepción. El urbanismo utópico tiene un propósito claro, que es reconciliar la ideología oficial de los oligarcas, quienes declaran creer en el "progreso", con el hecho evidente de que nada en nuestra civilización está progresando. No es casual que el término "futurista" aparezca de modo invariable en los videos promocionales de cada nuevo proyecto urbano utópico. Ni es tampoco casual que buena parte de esos proyectos utópicos los emprenda Arabia Saudita. Se busca canalizar las ideas de "modernizar el país", "dejar de ser una sociedad medieval", hacia algo que no sea un cambio POLÍTICO. De modo similar a como el "despotismo ilustrado" del siglo XVIII desvió las ideas revolucionarias al plano de la religión, la ciencia, la filosofía y la literatura. Los emperadores germanos guillotinaron a Dios, a la metafísica y a Shakespeare para conservar ellos sus cabezas.

Las ciudades utópicas de Arabia, nos dicen, van a ser eficientes en su consumo de energía, van a ser limpias, seguras, con Internet en todas partes, toda clase de diversiones, gigantescas pantallas de led, hologramas, IAs dirigiendo el tránsito. Van a mutilar a las mujeres con rayos laser y lapidar a los apóstatas con piedras fluorescentes. Todo va a ser sumamente "moderno" y "avanzado".

Desde luego; como todo proyecto utópico pasado, presente y futuro, el urbanismo utópico es una farsa. Se puede negar la realidad. Pretender que la Historia, la cultura, la economía, no existen. Pero no por eso la realidad deja de existir. El urbanismo utópico no es algo nuevo: lo nuevo es LA ESCALA que alcanzó en nuestros días. En pocas décadas, todas las ciudades "perfectas" que se están construyendo hoy; sea desde cero en el medio de la nada, sea remodelando una ciudad real; van a tener uno de cuatro destinos posibles:

O se convertirán en pueblos fantasmas, como Persépolis o Fordlandia.

O se convertirán en infiernos terrenales, como Ciudad de Dios o Puerto Moresby.

O se convertirán en ciudades normales y apenas conservarán rastros de su pasado utópico, como La Plata o Bagdad.

O simplemente nunca se terminen de construir.



Cripipastas.

Un cripipasta es un cuento de terror anónimo que circula por la Internet pretendiendo ser un relato verídico. El género, como todos, tiene sus defensores y sus detractores. Los escritores con oficio, críticos y personas cultas en general suelen estar de modo casi invariable en el bando de los detractores. Pero la mayoría de comentarios negativos señalan defectos accidentales, en sentido lógico del término: errores de ortografía, recursos narrativos poco sofisticados, intentos de disimular con imágenes y música la pobreza literaria, etcétera. Desde luego, podemos imaginar, aunque sea a modo de hipótesis, a un escritor de cripipastas que tenga una prosa elegante y use recursos nobles.

Pero yo creo que el cripipasta tiene problemas esenciales que van en contra de su calidad.

El nombre del género se origina en un juego de palabras entre el verbo "to creep", que tiene la doble acepción de reptar por el suelo y de acechar con intenciones malignas a alguien, y el término "copy-paste", que significa copiar un texto digital y pegarlo en otra parte. Un cripipasta, por lo tanto, es un relato que se difunde mediante el método del copy-paste y que trata acerca de criaturas reptantes o acosadores humanos, o bien que busca generar una sensación de incomodidad análoga a la de sentirse acechado. Es el modo en que se difunde el cripipasta el que va en contra de su calidad narrativa. Pondré como ejemplo un cripipasta bastante famoso, intitulado "Retratos", que dice más o menos así:

Un hombre que estaba cazando en un bosque se pierde y lo encuentra la noche. Apenas se pone el sol, descubre por casualidad una cabaña desierta en el bosque y decide refugiarse allí. En la humilde cabaña hay una cama y un par de frazadas, que son todo lo que necesita. Pero hay también un elemento extraño: En las cuatro paredes hay colgados unos retratos sumamente extraños, muestran a seres muy feos, que apenas parecen humanos y quizás no lo sean; todos tienen una mirada tan horrible como su fealdad física, parecen mirar con un odio infinito. El hombre se incomoda un poco por esos extraños retratos, pero se acomoda en la cama y logra dormirse. Cuando se despierta, ya amaneció. El hombre decide mirar mejor a los extraños retratos a la luz del día. Ante su sorpresa y su horror, descubre que en las paredes de la cabaña no hay ningún retrato: lo que hay son ventanas.

El relato claramente logró el efecto que se proponía, dado que se volvió viral. Pero, si uno lo piensa un minuto, se empieza a dar cuenta de los absurdos que contiene. (1) Si el cazador ve a esas extrañas criaturas apenas entra en la cabaña, ¿Por qué no las vio cuando estaba afuera? (2) ¿Cómo pudo el cazador confundir las ventanas con retratos, si estas debían ser la única fuente de luz dentro de la cabaña? Y podría seguir. Pero el cripipasta no necesita resistir un análisis de un minuto. Basta con causar una sensación de sorpresa e inquietud momentánea, que dure lo suficiente para que el lector lo copie y lo pegue en otra parte. Es un proceso darwinista. El proceso de copy-paste no selecciona los relatos más meritorios, sino los más aptos para sobrevivir y reproducirse. En ese proceso se irán produciendo "mutaciones": modificaciones en la historia, fotos, música añadida, etcétera. Algunas de estas mutaciones tenderán a ser compartidas más que otras. Este proceso no debe ser confundido con un trabajo de corrección. La corrección se propone eliminar defectos. La evolución darwinista suprime virtudes y defectos por igual. El lenguaje llano es más apropiado para lo viral que no una prosa cuidada. Un giro de guion bien construido puede sorprender a un lector sutil, pero dudosamente impresione a un adolescente que está leyendo en una ventana de Windows mientras se reproduce un video porno en otra. Protagonistas huecos sirven para que el lector se proyecte en ellos. Recursos efectistas baratos, como la sorpresa final de "Retratos", funcionan con todo el mundo. Los defectos que señalan los detractores en el cripipasta no son accidentales: un cripipasta que no los tenga nunca se volverá viral. Y, si tenía algunas virtudes en su versión original, las irá perdiendo con cada nueva reescritura.